# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，將不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



2005 20

最强最速「真·三国无双4猛将传」实打实攻略热情奉上！

# GAME SOFTWARE 电子游戏软件



头牌企划2 游戏史上最伟大电子形象

## 闲人马大叔

MARIO二十周年典藏特辑！

头牌企划3 第一时间！编辑部实体研究！

## GAMEBOY Micro 完全拆解！

头牌企划4 八年梦圆！剧情一刀两断！

## 「最终幻想Ⅶ 少年归来」剧情小说

赠品1 横行霸道/幻侠乔伊励志手环随机一款

赠品2 电玩道

赠品3

1 头牌企划

# TGS 2005

## 完全现场！编辑部展会最速报！

多点角度亲身见证2005年最强游戏盛会！

编辑报道组追击一手新闻！

本期特别专访 头牌企划5

## 游戏制作人眼中的Xbox360

斗魂复苏之路 头牌企划6

## SNK 复生者的意志

本刊记者演会现场记时报道！

## 「革命」操作方式大变革！

## Xbox360 上市日期落实！

东京展新作情报整合篇！「装甲核心4」「天诛360」「山脊赛车6」「合金装备4」「异度传说EP3」「异度传说1·2」「次世代SONIC」「皇牌空战新作」等大量新作公开！

电子游戏综合情报志

总167期 定价：9.80元

ISSN 1006-5032






# 方向感

□ 日本东京现场采编组：PERFECT、无无、唯夜、著子
□ 编辑部留守熬夜团队：小沛、雪飞、猴子、龙马、荇菜、北斗、风林

今年5月，在洛城，一部分敏感的人被一部分厂商忽悠了一把。因此这一次TGS，编辑部在确定动身时间后，开了几次特别的编辑会讨论是否有再被忽悠的可能。说实在的，有点怕。

这怕不是说怕没东西好看，主要是怕厂商再来搞些闷骚的事，遮遮掩掩显得好像见不得阳光，非要拉上幕布回避大众。要不就别拿出来，既然拿出来就别搞歪的斜的。

索性，东京展还真没让人太失望，三大家总算把大部分家底子亮出来，尤其是任天堂，虽然没拿出一款基于革命的游戏，但短短50分钟的面对面传达，却让现场采编的记者着实感动了一把。事实上不止是感动，任天堂的做法甚至让记者感觉非常爽，因为接下来的几天里，大家谈论的更多的是关于革命以及革谁的命，这让现场拿出十余款实际Xbox360软件试玩的微软以及大搞神秘活动的SONY都非常不爽。这种脑汁上的针锋相对让写文章和看文章的人都感到痛快，明里暗里的较量，才是我们想看到的。

这次东京展的主题是展望未来，这话也没有落空，每天东跑西跑的记者被十数种游戏平台的软件阵赶的喘不过气，想要每个游戏都体验到更是白日做梦，每年都会出现的试玩人龙长度会迅速摧毁你的信心，更何况连续数天淹没在人海中，记者的脑神经几近崩溃。

因此这绝对不是什么享受，而每年最起码三次的噪音轰炸已经让记者们有了铁打的耳膜和稳定的心率。在幻光实影的展会中，我们是在与全球玩家一同寻找，绿洲也好，奇迹也好，最后都会总结在这本杂志当中。

其实无论是哪一年、哪一期，我们都在寻找属于电软的方向，而拒绝小小的迷失。即便是身在东京，徒步异国。

这次展会，我们凭借感觉和经验，也没有失去自己的方向感。

经过现场采编组与编辑部连续加班工作，本期杂志在第一时间把东京展的信息整理出来，应该说重头消息都照顾到了。这期重点放在了重要新闻上以及展台写真上，希望第一时间把来自东瀛的信息与全球同步传达到中国玩家手中。当然，电软传统强项以及节目也都会有，包括现场报道、专题以及采访等内容，你想得到和想不到的，我们都已经准备好从日本带回来给你。而这部分内容需要仔细编辑处理，我们将会通过下期杂志的充足页码奉献给各位，相信其丰富的内容一定会让你满意，大呼过瘾。另外，为了更真实地展现新世代主机的魅力，下期我们在杂志价格不变的情况下，将VCD提升为DVD，完美的画面素质和可容纳120分钟的大容量，相信都会成为你特别期待168期杂志的最好理由。

当然，下期的精彩并不仅限于此，还有更多惊喜等待两周后我们一起揭晓，还有更多的感受等待所有玩家一起分享。电软将给你带来连续不断的精彩体验，在享受这期文字大餐的时候也值得你去留心期待接下来的每一期。

下面，请继续电软精彩。

# Revolution分离式操控器抢先发表!!

## "革命"接近成功！老任仍在努力！

2005年9月16日上午11点，任天堂打响了本届次世代战争的第一枪。任氏在游戏行业的革命开拓精神在当时岩田聪社长手上展示的"革命"主机手柄上展露无疑。在革命的手柄展示之前，过早地将主机宣布而迟迟不宣布手柄规格的任天堂显然是和我们卖了一个大关子。现在玩家朋友们可以不用推测手柄的样式与形态了，因为见到实物之后的我们才发现："我们根本猜测不到任天堂的创意。"由于无线分体式的设计，让游戏方式的延伸变为多种可能。而这才是任天堂的一贯风格，他的创意与开拓精神永驻，且绝不浮夸，当所有媒体前些时段感触任天堂已经老化，在SONY和微软的炒作攻势面前如此乏力的时候，有谁能够想到今天的任天堂给我们的惊诧。任天堂用思想与创意做到的，是真正的宣传！这是对手会社都不得不佩服的功力。

## 打破手柄概念的全新操控系统

任天堂株式会社在16日开幕的东京游戏展上，由社长岩田聪第一次公开了次世代家用游戏机"革命"的手柄。在E3上"革命"主机只公开了主机，并没有公开手柄规格。而在6月召开的经营方针说明会上，也只是作了"在2005年内发表"的发言。今次的发表可以说是让整个业界期盼已久的了。

严格来说，革命的手柄已经脱离了传统意义上手柄的概念，它拥有电视机遥控器一样形状，可以用单手掌握。可是在内部装载着识别手柄位置的定位系统，可以遥控电视的影像测定距离。在演示录像中显示了全新的手柄可以完成任何指示，达成全新的动作互动指令，成为全新的游戏方式。譬如说把手柄作为钓鱼竿、作为鼓锤演奏音乐、作为指挥棒指挥管弦乐、作为平底锅一样炒菜的游戏、成为牙医为病人治疗、像手电筒一样边前进边探索、把手柄像剑一样挥舞等等……就像NDS一样，确实表现出了"互动游戏的感觉"。

还有其他的例子，比如动作游戏跳跃的时候，并不需要按下跳跃键，而是将手柄向上一抬就可完成动作。游戏的操作系统在这20年来，完全没有变化，但是这里却使人预感到了全新的游戏时代的到来。岩田先生也评论："马里奥和赛尔达等动作游戏会在这样的硬件基础上进行怎样的发展，非常值得期待。"







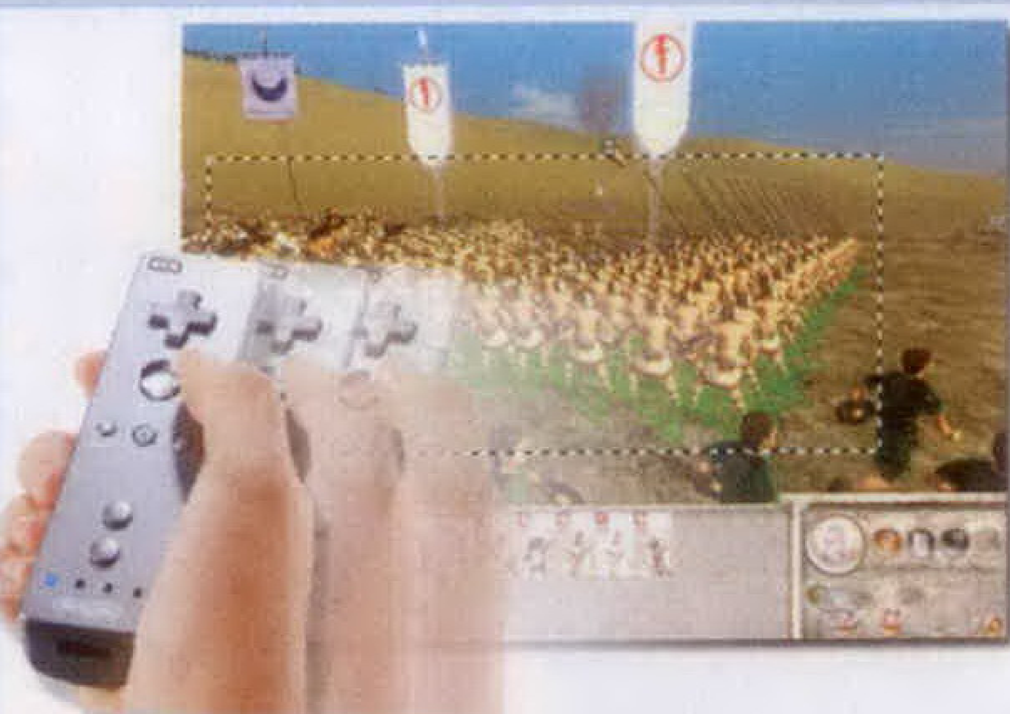
尽管演讲会场非常广阔，但仍人满为患。在会场中看到了世嘉的中裕司先生、口袋妖怪的创始人田中先生等多位业界名人。这只能说明"革命"充满游戏新方向性指导的手柄受人注目的程度。并且，让人感觉随着这个手柄的诞生，将衍生出迄今未有的游戏与完全不同的市场领域。演讲结束后，会场掌声如雷。

## 创新手柄在游戏中的应用


↑其外观近乎于电视遥控器，选择功能自然有啦。


↑在玩FPS时，手柄就可以被当作光线枪使用。


↑在一些体感游戏当中，角色的动作也由你来控制。


↑同时选取大范围单位是即时战略游戏必备的功能。


↑亲自参与比赛的感觉绝对比单纯按键刺激很多。

操作面板


反面



正面


侧面

顶端


主机连接感应器

底部


功能扩展接口

# 崭新的设计，超前的理念 任天堂次世代创举引爆游戏革命

革命手柄的下端备有连接扩展接口，可以追加各种各样的新周边。这次表现的想法有两个，一个是安装上定位设备一样的部件，可以操作FPS游戏，但并不是定位移动，而是使用革命的手柄直接向该指定方向进行直观地移动。岩田先生说："我们想用这个手柄制定FPS操作体系的新标准！"而作为使用扩展接口的另一个想法就是模拟传统的手柄。就像先前已经发表的一样，玩以往家用机上面的游戏软件，只要在扩展接口上连接传统手柄就可以进行传统游戏的操作了。岩田先生对开发者说："在次世代主机上，如不能在原有开发成本上开发新游戏的话，规模较小的软件商们就会有疏远感。所以搭载了传统手柄后，一般的游戏开发商依旧可以在革命上研发传统的游戏。而对于实力足够，并且具备超前游戏开发思想的厂商来说，就可以在这个新的手柄和机器上用创意一展才华。举个例子来说，一般的NDS游戏，研发队伍在最顶盛期也只有10个人左右。开发时间大约在4个月。另一方面，光依靠创意决胜负是不行的，开发满足当前玩家欣赏口味的游戏也是很重要的，缺少了二者中的任何一方面市场都不可能扩大。"

兼顾创新和传统的双向产品



一革命拥有近乎无穷的游戏方式，这张由著名游戏网站IGN假想的图片非常有趣的显示了革命的通用性。

丰富的功能键




四人同游的乐趣





# 为了扩大游戏人口的数量，现在的游戏业需要什么？——岩田聪

在TGS的第一天，上午11时，于幕张展览中心国际会议室举办了TGS基调演讲，演讲人是任天堂社长岩田聪。他这次演讲的主要内容是为了扩大游戏人口的总数量，现在的游戏产业还需要哪些改进。

## ·如何扩大游戏人口的数量

岩田聪首先阐述了这个问题。他认为主要有两个方法：第一，让已经不玩游戏的人重新回到游戏世界；第二，让之前从来没有接触过游戏的人喜欢上游戏。在涉及具体的操作时，他认为抛开一些表面的要素，返回游戏的原点及多制作一些上手简单又富有内涵的作品这两个手段是最有效的。这时他举出了MINI FC系列的例子。这个以复刻FC时代著名作品为主要内容的系列，不仅画面粗糙游戏规则简单，就连机种平台都是相对比较不受人注意的GBA。但在游戏发售之后却出人意料地取得了非常好的成绩，到目前为止该系列推出过3版30多个作品，总销量已经超过400万。关于这个现象，他认为就是游戏纯朴的品质及抛弃声光效果追求游戏性的方针非常明确，并且实践证明是成功的。此外，这个系列中的游戏上手简单，但实际可玩性非常的高，很容易吸引新玩家投入到这个系列中来，属于低投入高回报的典型。

## ·大师的突然出现

之后岩田继续演讲，当讲到MARIO20周年的时候，他突然说："宫本茂先生其实就坐在下面，请您出来和大家见个面吧。"话音刚落，宫本茂大师就出现在了众人的面前。原来之前他一直坐在前排右侧一个不起眼的角落，大师突然现身，使会场的气氛达到了一个高潮。大师面带谦和的笑容，频频向在场观众挥手致意，气度不凡。虽然大师的出场不涉及太多实质性内容，甚至除了对观众致意外一个字都没有多说，但大师的出现无疑是现场气氛的最佳引爆剂。



↑革命足以吸引非玩家喜欢上这种新的游戏方式，这也是任天堂一直追求的游戏推广策略。

## ·如何吸引从前基本不玩游戏的人群

岩田认为，最主要的是创造一个良好的游戏氛围，制造一个相对公平的环境，让老手和新人能够在同一个起跑线上进行公平的竞争。在某种意义上说，若要达到这种效果，就要在一定程度上降低游戏入门的门槛。

同时在丰富现有类型游戏的同时，还要以更新的创意推出全新的类型，吸引之前对游戏并不是很感兴趣的人群加入游戏市场。尤其是对传统的游戏定义，有些时候是需要进行一定程度的扩展及重新认识的。

## ·NDS事业的状况

说起新类型游戏，就不得不说创新型主机NDS。根据会场内图表与数据的展示，大家很容易就能够看出NDS在吸引女性玩家这个环节上做得非常好，以"任天狗"为首的一系列主题轻松活泼的软件很受女性的欢迎，同时在用户年龄层的广泛程度上来看，NDS也是要远胜现行其他各主机的。这样的成绩正是NDS追求娱乐性、追求创新游戏类型的精神的最好体现。

之后的数据则是关于硬件牵引率、软件持续销售成绩等，根据图表大家可以明显地看到，在用户的性别、年龄层及软件持续生命力上来看，NDS确实做得非常好，对游戏人口数量的扩大做出了一定程度的贡献。这个实际情况也反证了之前岩田提出的依靠创新游戏类型来吸引新玩家加入的策略是切实可行的。

## ·革命的创新设计

在说完这些之后，话题突然转到了任天堂的家用机上，让人稍感意外。但实际上后面就可以看出革命的出场也不过在是为今天的主题提供佐证而已。

本次演讲上爆出最大的新闻可以说就是革命手柄的"春光外泄"了。但其实用传统的观念几乎是无法理解这个"手柄"的，因为其外形实在是过于前卫。看起来跟一个电视遥控器没有什么区别。实际观察后能够看出，十字键与按键都集成在这个"遥控器"上了。根据岩田的说明，这个全新理念的操纵器将可以用单手实现全部操作，而且根据游戏内容的不同，所使用的按键和操纵器的使用方式都会发生一定的变化。之后现场播放了一段革命的宣传片，主要是操纵器的演示。可以很明显地看到根据所玩游戏的不同，采取的操作方式也不同。目前虽然只有一段影像，而且不知道是不是革命的成品就是这个样子，但影片结尾的"COMING 2006"字样还是让人不禁浮想联翩。

岩田在后面的讲话提到，之所以革命会以全新的形式出现，就是为了适应今后所进行的游戏类型的创新，为创造全新类型的游戏提供最大的技术支持。看来任天堂今后很有可能在家用机上也会进行不断地游戏创新，以图扩大整个游戏市场的规模。

## ·最后一枪

当岩田宣布演讲结束的时候，突然从口袋中掏出了一个革命的操纵器！这是革命操纵设备的首次在公开场合露面。但这一手有点突然，现场的记者纷纷抢拍。但岩田只摆了不到一分钟的姿势就离场而去，很多记者都能够及时记录下来这个情景。岩田这最后一手玩得确实让人措手不及，但革命实体的出现也无疑会让人有更多期待。但不管怎么说，现在我们做的还只能是等待。　**现场采编/无无**





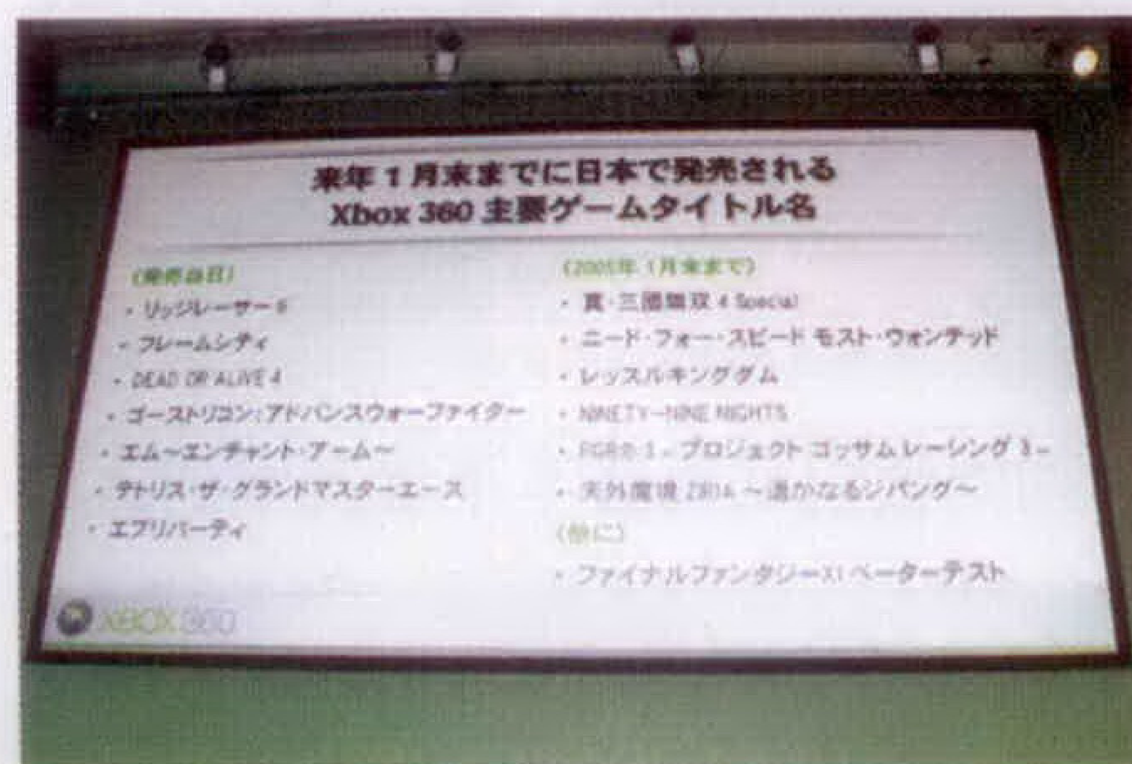

■XBOX360发售日及价格公布　作为三大新主机最早公布同时也是预定最早发售的XBOX360，最近终于正式确定了其在全球的发售日和价格。据微软官方表示，新主机XBOX360年内在美国、欧洲以及日本三个地区发售各自对应的版本。其中美国版发售日最早，时间是今年11月22日，接下来依次是欧洲版的12月2日和日本版的12月10日，三者之间相差的时间大概是一周左右。由于三大游戏市场中日本版XBOX360是最后发售的，所以也引起了不少业内人士以及日本玩家的不满，对此，XBOX日本事业部部长丸山嘉浩特别解释道“新主机的发卖顺序并不是按照市场优先程度来决定的，而都是为了赶上年末商战而决定的发售日。”

关于欧美版的XBOX360新主机的价格和套装，本刊曾经在“游戏新闻眼”栏目中有过详细说明，这里就不再重复，本次东京电玩展上最新公布的是日本版XBOX360的套装资料。日本版主机的价格是39795日元（税后价格）——换算成人民币大概是3000元左右，套装内包括XBOX360主机一台，随主机同捆的20GB硬盘，新型无线手柄1个，多媒体线控1个，带有D端子的HD及AV线一套，局域网对战用连线1条，电压适配器，说明书以及5号干电池4枚。除了普通版之外，还会同时发售“XBOX360发售纪念版”，纪念版中除了以上物品之外，还将单独附赠一副头戴式耳麦。三大地区版本的主机套装中，只有日本版的XBOX360是同捆硬盘的，在被记者问及原因时，丸山嘉浩表示“尽管现在几乎全世界都在制作和发售网络游戏，但是我们认为日本的网络游戏环境要更加合适一些，对硬盘的需求相较于其他地区而言要更高，因此才决定将硬盘与主机进行捆绑销售”。



↑与上一次主机大战不同，这次微软确实成功说服了许多日本著名游戏厂商加入，开发的游戏也都很有诚意。

■XBOX360日本首发软件阵容　正所谓“兵马未动，粮草先行”，新主机的发售自然少不了好游戏的支持。本次东京游戏展上微软除了公布了XBOX360的硬件发售情况之外，也同时公布了7款随主机一同发售的作品，它们分别是NAMCO的经典赛车游戏最新作《山脊赛车6》、动作游戏《幻城杀手》，TECMO的《死或生4》，UBI的《分裂细胞·ADVANCE WAR FIGHTER》，FROMSOFTWARE的《魔导奇兵》，CAVIAR的《俄罗斯方块》和微软自己的《全民派对》。




↑与索尼不同，这次参展的不少XBOX360游戏都是可以在展会上试玩的，而不像PS3游戏那样只有宣传视频。

| 游戏名称 | 厂商 |
|---|---|
| 鬼魂力量3 | IDEA FACTORY |
| 三国封神 | IDEA FACTORY |
| 魔导奇兵 | FromSoftware |
| 炸弹人 | Hudson |
| 使命召唤2 | Activision |

| 游戏名称 | 厂商 |
|---|---|
| 死或生4 | Tecmo |
| 生化危机5 | Capcom |
| 生死边缘 | Capcom |
| 真·三国无双4特别版 | Koei |
| 最终幻想11 | Square · Enix |
| 幻城杀手 | Namco |
| 机动战士高达 | Bandai |
| 极品飞车·最高通缉 | EA |
| 圣徒的争斗 | THQ |
| The Out fit | THQ |
| 山脊赛车6 | Namco |
| 搏击玫瑰XX | Konami |
| 首都高赛车 | Genki |
| 疯狂大车拼无限赛 | Atari |
| 分裂细胞·ADVANCE WAR FIGHTER | UBI |
| 世界空军 | Taito |
| 摔跤王国 | Yukes |
| 金属战犬 | 世嘉 |
| 刺猬索尼克 | 世嘉 |
| 全民派对 | 微软 |
| 天外魔境·Ziria | 微软 |
| 战斗装甲 | 微软 |
| 失落的奥德赛 | 微软 |
| 纽约赛车3 | 微软 |
| 九十九夜 | 微软 |

除了上述7款首发游戏之外，丸山部长还在展会上表示已经有超过40家的日本游戏开发商正式加盟XBOX360阵营，目前正在开发之中的游戏已超过100款，其中已经明确的有80余款。上面是本次东京电玩展上参展的XBOX360游戏名单。

■微软在日本建造形象中心　早在本届TGS开展前一段时间在日本东京青山附近的246国道线上就出现了一座神秘建筑物，尽管该建筑物目前还在施工之中，但是其四面墙上都挂起了超大型的XBOX360标志，不禁让玩家们对其猜测纷纷。这栋建筑物位于青山与骨董的交汇处，交通非常便利，而且占地面积很大，因此许多人纷纷推测微软会将其建设成为XBOX360未来在日本的形象中心。

就在这次TGS展会微软的发布会上也提及到了这个建筑，官方的解释也正如人们之前所推测的一样。据称该建筑将于今年11月份建成并对外开放，里面会设置许多XBOX360的游戏试玩台，玩家们可以到这里快乐游玩。同时在发布会上，还展出了该中心的部分设计理念图，建筑物的整体色调以白色为主，绿色为辅，内部设施简明清洁，看上去非常舒服，引起了相当多玩家的兴趣，相信对外开放后会有很多人前往游玩吧。

■XBOX360增加区域限制　虽然微软的新主机XBOX360采用的是全球统一标志，人们之前还以为其上面的游戏不再采用区域限制，而是不论哪个地区的游戏的DVD都可以互通，然而微软最近的一项声明让玩家们失望了。据微软表示，新主机仍将与XBOX一样采用区域限制，不论是玩游戏还是观看DVD影片，其区码都必须对应，也就是说和以前一样，美版主机只能玩美版游戏、看美国区码的DVD影片，其余地区也是如此。

# 次世代XBOX的狂轰滥炸

去年东京游戏展上家用机方面索尼一家独尊，而且展台面积也是所有厂商中最大的，在这方面没有什么经验的微软与之一比不免逊色许多。自从上次在日本被抽了一嘴巴之后，这次的微软明显是学了乖，本届东京游戏展上，微软的XBOX360展台做得大气而又不失温柔，白色基调的场地也很对东方人的胃口。甭管微软学乖了是不是被迫的，至少这次置于我们眼前的是一个非常有诚意的微软——不只是展台环境的布置，在这次的TGS上，微软又一口气公布了大量新作并提供了众多的试玩，给了我们一个虽然不大不小但已经很令人满足的惊喜了。

微软中央展区的圆形大厅内有一个巨大的投影屏，其上滚动播放着诸多新作的宣传用影像，再配合音质极高的专用音响，给到场的玩家们带来了视觉与听觉上的双重震撼！当然了，这些作品中仍然是以动作类游戏居多。在中央大厅外部两侧环绕着的则是XBOX360游戏的试玩区，整个场地采用的是颇为开放的结构，不但方便了玩家们和媒体的进出，同时也在无形之中把一些随意的氛围体现了出来——只有在那个圆形大厅内，你才会看到大家都席地而坐观看影像展示，纵观整个会展中，这是独有无二的景象；而这种带着点随意的轻松氛围，不也正好与XBOX360的主题一致么？展会第一天，由于整天忙着奔波于各展台之间，小编们也都非常的累，当天下午还特意跑过去“静坐”了一会儿，感觉确实不错，感谢微软这项体贴大家的举措。



↑微软发言人在展会上介绍新主机的几大特色，其中对网络的支持和玩家自己定制风格都是此次的卖点。

这次XBOX360的展示中，给人很有亲切感的地方就在于厂商的态度。整个场地中你可以随意拍摄，对着任何影像、试玩都可以。记得初入馆时，小编们还曾有些“小心翼翼”地站着稍远观察一下是否有什么规矩或者是禁忌，结果展台小姐非常热情地招呼我们上前去“随便拍”。相比之下，此次作为微软最大竞争对手的另一家硬件商索尼，整个展区内部全部禁止拍摄，有一种拒人于千里外的强硬。两者大相径庭的对人态度一对比，无形之中就会对微软产生好感，而对索尼有着很不舒服的排斥感。

在现场之中可以感受得到，前来参观的玩家们对XBOX360还是挺有热情的，众多试玩台前都排起了队，好在所需等候的时间并不算太长。而且虽说也是目光的焦点之一，但与PS3的影像馆一比，人群的聚集程度就还是要差不少了。尽管一个是可以玩，一个是只能看，但一些惯性的东西要


↑“山脊赛车6”是NAMCO的著名赛车游戏，这次在会场的实际展出吸引了大量的玩家在试玩台前围观。



↑这是发言人在给到场玩家和媒体演示XBOX360上的游戏。

改变看来仍然需要时日和努力。这次XBOX360上展出的众多游戏之中，不乏素质上等且对我们口味之作，看来等其发售后购入一台是很有必要的。

作为本次展会微软重头的新主机XBOX360，这次终于可以亲手感受到新主机了。感觉其中最直观的大变化当属手柄——这次的手柄大小、重量、按起键来的力度感等等都非常舒服，相当符合“东方标准”，就冲这个，也要赞一下。



**■FROMSOFTWARE加入微软阵营**　这次展会上以“装甲核心”和“天诛”系列闻名游戏业界的FROMSOFTWARE正式宣布加盟微软，同时还公布了数款正在为XBOX360开发的游戏，其中就有“装甲核心4”和“天诛360”。当然，由于这两作还只是开发之中，完成度并不高，所以FROMSOFT-WARE这次的重点不是上述两款作品，而是预定与XBOX360同时发售的新作“魔导奇兵”。

“魔导奇兵”是一款有相当分量的RPG游戏，也是微软为新主机打开日本市场的一大砝码。本作凭借着清新的人设、宏大的场景和奇幻风格的背景设定受到了许多玩家的关注。有了新主机强大的硬件性能保证，游戏的画面非常有魄力，不但绚丽异常，而且在游戏中还会有昼夜和春夏之分，对细节部分的刻画也很细腻。展会上，游戏设计师竹内将典非常自信地表示“本作将彻底超越现在所有平台上的作品，而且以后也将成为下一代主机上RPG作品的基本标准”。

在谈到“装甲核心4”和“天诛360”两款作品时，FROMSOFTWARE的社长神直利对XBOX360的游戏开发环境非常满意，并表示这两部作品的开发进展很顺利，同时都会支持XBOX LIVE。从展会展出的游戏影像来看，游戏画面都很棒，不论是“装甲核心”的魄力感还是“天诛”系列独有的紧张感都被很好地表现了出来，FROMSOFTWARE本社也对它们寄予了相当的期望。

**■如同置身于激烈战场——使命召唤2**　“使命召唤”是由Activisin制作、足以与“荣誉勋章”系列相媲美的作品，前作曾经获得了03年“GAME OF THE YEAR”大奖。这次在XBOX360上开发的续作自然受到了微软很大的期待，同时也是许多玩家们关注的焦点。本作将从诺曼底登陆这场对二战起着扭转乾坤命运的战役开始，玩家扮演的是骑兵二师的一名士兵，在战场上贡献出自己的一份力量。

从展会上公布的画面来看，XBOX360新主机的硬件性能确实非常强大，不论是对士兵们手中枪械的构造、射击时的姿势、战场上弥漫的硝烟还是士兵们身上所穿的军服的描绘都极为细致。再加上5.1声道音箱中不停放出的震耳发溃的爆炸声，让到场的玩家们情不自禁的就产生了一种“这就是真实的战场，我们正在与自己的战友们浴血奋战”的高代入感。

影像中，当荷枪实弹的士兵们奔赴战场时的振奋人心、看到黑压压一片涌过来差不多占据整个屏幕的敌人时的紧张、拿着一把手枪却不慎遭遇敌方坦克时的绝望、以及刚刚还活跃着的战友转眼就横死身旁时的震撼都给人们留下了极深的印象。“在被杀之前杀死敌人，不管是为了自己还是为了战友也好”——这，就是“使命召唤2”中玩家们的原则。

**■驾驶机甲死战——金属杀手**　本作是由世嘉和FROMSOFTWARE合作开发的一款机器人驾驶战斗游戏，早在今年E3上本作的超魄力游戏画面就给人留下了极深的印象。本作有着720p的高解析度画面，仔细看的话能够看到机器人身上的凹凸贴图纹理、爆炸的火光以及实时阴影投射等效果，更强的是像物体毁损时的崩坏等复杂的“量子烟雾”效果是非常消耗物理运算的，也只有XBOX360这种次世代主机才能轻松胜任。

从展会现场的影像来看，本作结合了“装甲核心”的爽快感与“铁骑”的网络对战要素，参展的试玩版上是最基本的3人对3人的小队战斗，据说也会有5人小队的对战。玩家们可以在战前自由选择机体并自行组装机体身上的装甲和武器，可以在强调火力压制、高机动性以及擅长接近战这三种最基本的方向上加入独具个性的改造。现场试玩版上给人的感觉，本作除了对玩家的操作技巧有不低要求，更重要的是多人对战中战略战术的运用以及团队间的合作，玩起来非常的爽快，相信游戏发售后会吸引相当多喜欢机器人驾驶的玩家投入其中。



**■独乐乐众乐乐——全民派对**　在游戏业界，提到冈本吉起，相信是无人不知。自从离开CAPCOM自己创立游戏公司游戏共和国之后，不到一年时间制作出的PS2游戏“源氏”素质就不错，而这次在展会上展出的一款专为XBOX360开发的游戏“全民派对”不再像冈本以前制作的那些硬派风格作品，而是一款老少同乐的轻松作品，整体感觉与任天堂的“马里奥聚会”很像。游戏是以强手棋类型为主并加入了数十个丰富的小游戏，还能通过XBOX LIVE网络进行四人对战。负责本作人设的是《樱桃小丸子》的漫画家樱桃子，因此游戏中的角色们都是充满个性的卡通人物，这也成为了游戏的另一个卖点。在被问及为何改变风格的时候，冈本表示由于目前游戏制作越来越复杂、越来越刁钻，虽然画面看起来越来越炫，但并不代表游戏性跟着提升，所以他才想在XBOX360这台新主机上做些新尝试，展现XBOX360另一种独特的游戏魅力。现场试玩的时候，也的确能够体会到轻松游戏带来的乐趣，而且似乎本作也具有很强的战略性要素在里面，看来将会是一款既动脑又动手的游戏，让人颇为期待。



↑本作清新的画面在众多硬派XBOX360游戏中独树一帜。


↑夜幕下的七条诡异黑影正是忍者作风的真实写照。

# PS2和PSP游戏大量出展
# PS3犹抱琵琶半遮面

在这次的电玩展上，大家最关心的大概就是PS3的情报了。SCE在展台方面按照PS2、PSP和PS3各占三分之一的“三三制”原则进行展出，但是本次展会上PS3的游戏和硬件介绍全部只有影像提供，没有实际操作的试玩版，而且有大量内容和E3展上提供的影像重复，这不得不说是一个遗憾。记者本来以为这次大展上SCE会展出PS3的实体原型机，但是展出的主机上仍然特意标有“概念机体”的字样。（见下图）这样看来，到PS3主机真正展出的时候，也许它的外形和构造都会有很大的改变。




然而，E3和PlayStation Meeting并没有提供太多关于PS3的影音资料，所以PS3的画面演示将是这次展会的重头戏。现场巨大的屏幕和震撼的音响设备使人们感到了次世代主机的魄力。在30分钟的演示动画里，最引人注目的还是小岛秀夫监督制作的《合金装备4》的即时演算画面。高清晰的影音和绝赞的画面质量使大家对PS3的机能有了新的认识。这些资料已经在KONAMI展台见过一次，SCE也拿来为自己做宣传，足见其分量之重。

在PSP新作试玩区，SCE活用了PSP主机的游戏共享机能，提供大量游戏的演示版可以下载。如果你去TGS的时候随手带着PSP，就可以在他们的展台“PlayStation Pot”下载新游戏的DEMO版到自己的机器上。平均每个游戏的下载时间要30-40秒的样子。只要你机器的记忆棒容量有够大，这些游戏都可以打包带回去。但是有一点需要提醒的是，这些演示版的游戏必须在2.0的PSP上才能运行。游戏的下载点也提供免费升级的业务，以前买PSP的玩家可以先把机器升为2.0然后再去down演示游戏。由于目前2.0版尚未完全被破解，所以想使用PSP“非官方额外用途”的玩家们还是三思为妙。

株式会社Sony Computer Enterment（SCEJ）在东京电玩展上设立的展台之多，规模之大，堪称首屈一指。该社自己在TGS展区南侧就独占了4-6个台位，另外作为许多第三方公司的硬件提供者，SCEI的展台上亦提供多个会社游戏的试玩。

■TALKMAN　参展的PSP作品中，使用麦克风进行语音输入的口语翻译软件“TALKMAN”十分醒目。为了防止会场嘈杂的声音干扰到游戏效果，SCE特意为此游戏设置了有隔音装置的体验室。该游戏是通过麦克风利用PSP进行日英互译，早在2004年的PlayStation Meeting上就曾经展出过。和《大词典》一样，这款实用软件可以为出国旅行的人创造很多方便。本软件支持中、英、日、韩四国语言的翻译。国内的玩家们想要学习



↑负责制作《TALKMAN》中文和韩文版的工作人员。她们围巾的颜色和手臂的国旗的颜色一致。五星红旗醒目！

外语的话，可千万不要错过这个软件哦！

■LocoRoco　在提供下载的PSP演示游戏中，具有卡通风格的“LocoRoco”吸引了众多玩的注意。此款游戏可以通过按下L、R两键使画面发生回转，同时对游戏产生影响。尽管这样的游戏理念早在GBA上就得到了很好的体现，但是PSP的玩家们仍然十分喜爱这样的游戏方式，并且争相下载。真搞不明白这些玩家是怎么想的，也许是动画风格的画面太可爱了吧。

■战国无双　光荣于前不久宣布在PSP上制作《战国无双》，大概是因为PSP版的真·三国无双卖得不错的原因。此次的移植基本上是以PS2版为样本进行制作的，但是由于硬件上的差异，估计这次的移植又得缩水，但是希望不要缩得和《真·三国无双》一样厉害。

■比波猴学院2　SCE出品的小游戏集合作《比波猴学院2》预定于今年12月发售。该作中的迷你游戏种类超过100种，虽然本游戏让人看上去就觉得是在模仿《瓦里奥制造》，但是猴子们对玩家的魅力实在不小。希望本作在PSP上能有尚好的表现。

■攻壳机动队　由经典动漫作品改编的《攻壳机动队Stand Alone Complex——猎人的领域》将在PSP上登场。16：9的画面似乎更加适合这类题材的游戏，从目前公布的信息来看，它对PSP的即时演算机能还是利用得不错的。

■BLEACH　最近在动画界异军突起的BLEACH的劲头真是势不可挡。这次在PSP上连续公布了两部作品。其中包括格斗游戏《BLEACH——Hit the Soul2》和角色扮演游戏《BLEACH——被流放的野望》。看来这类动漫题材在日本向来就不缺消费市场，不知道在中国会怎么样。国内的孩子们除了火影，也应该看点别的什么啊。

■……　顺便说一声，在PSP的下载区有一个由电气Groove公司发表的迷你游戏大集合《Byte Hell》中，有这么一个砍柴的游戏，它的画面里的人物……大家还是自己看吧……难道是因为最近，某红帽大叔在过生日的原因，SONY也不甘落后，在自己的主机是给他也送了份儿贺礼?可是……这两个似曾相识的砍柴的孩子怎么看上去发育得那么悲惨啊……?




→这这这，这是谁啊?怎么在PSP的游戏中出现这样熟悉的人物……

和其他两个展区相比，PS2区的参展阵容则显得十分华丽。虽然这款主机已经临近暮年，但是作为现在世界的主流机种，今年年内有数款大作即将发售，这些作品的宣传工作已经在TGS上紧锣密鼓地展开。

■星际游侠　Level 5的RPG王道大作《星际游侠》在东京电玩展上推出了可试玩的版本。由于本作是RPG游戏，为了节省时间，Level 5专门制作了“布尔卡卡村”、“危险的夜之街”和“击败头目获取赏金”三个不同的展示台提供给玩家们。制作人在这部游戏上投入了极大精力，在图像的描绘和声音的使用方面做到了极致。丛林中树木的质感和四周的氛围气息都表现得极其生动，使玩家们对本游戏的期待值大幅上升。

■死魂曲2　渲染阴暗恐慌主题的惊悚游戏续篇《死魂曲2》也推出了试玩版。前作在发售时的恐怖广告曾经在社会上轰动一时，而且这部游戏因为推出了语音文字完全汉化的中文版。由于配音演员表演得非常敬业，本游戏也被国内玩家们熟悉，成为和《零》、《九怨》齐名的恐怖游戏。这一次它的续集的DEMO版可以在东京电玩展上玩到。为了烘托恐怖惊悚的气氛，展台布置得非常昏暗，而且玩家们要戴上耳机进行游戏。在经历过一阵恐怖之后，惊魂未定的玩家们将得到演示版DVD作为纪念，这也算是对惊吓的一种补偿吧。(笑)

■旺达与巨像　ICO的后继者《旺达与巨像》从去年开始就一直在宣传中，这回玩家们可以再次领略这部巨作的风采了。本作从画面到动作感都令人满意，画面中主人公和巨人的强烈对比给大家极度的冲击感，主角骑马向巨人攻击的镜头做得很有真实感。该游戏的展示台前排起了长龙，足见其人气之高。

■拉切特与克里克4　PS2第一原创动作射击游戏系列新作《拉切特与克里克4》按照惯例在每年的年底推出，所以在TGS上肯定会玩到它的体验版。该作在国内也有不少玩家喜欢，估计它的实力也将是不俗的。希望今年这部作品不是该系列在PS2上的最后一部。

**总评**　总的来说，由于SCE现在对PS3发售日期的表态依然暧昧不清，因此PS2至少在今后半年到一年之内仍将是SONY家用主机的主战场。和SCE关系良好的诸多厂商们会不会利用这短暂的时间内为PS2创造最后的辉煌呢?这些年来，各大主流机种的发售后期，都会涌现出大量高素质甚至超安排发挥的优秀软件。(非主流机种正相反，越到后期软件做得越那什么，甚至堕落到靠美女游戏撑门面的境地)但愿这一次也不会例外。不管怎么说，对于以PS2作为“主战武器”的广大玩家来说，今年的TGS有许多好消息。大家手里的机器又有活跃的机会了。




←这就是SCE为TGS的参观者提供的PSP升级专用装置。玩家在这里把机器升级为2.0版之后就可以下载并试玩演示版的PSP游戏。SONY靠升级操作系统来防止侵权软件的泛滥，虽然行之有效，但是仍然十分被动。现在已经有给PSP降级的软件了……




↑《死魂曲2》的试玩展台有严格规定，未满15岁的少年不能入内。不知道该游戏会不会再推出中文版。



↑在每一部超级大作的展台前面，都可以见到这样的景象。众多玩家为了玩到心爱的游戏必须排上几个小时。



# SNK
# 转生后的野望

经过转生后的SNK果然如凤凰复生一般，在本次大会中显露出他的光芒与奋起的动力。已经很多年，我们没有见到SNK在一次展会中宣布如此之多的内容了。更让我们兴奋的是，SNK本次宣布的软件资料虽然也囊括了一些街机平台的对应软件，但更多的是对应家用机平台的移植作品。显然，作为在街机市场冲击的有力后盾，家用平台软件的移植与原创开发已经被SNK所重视。而各个系列的多点开花，也让SNK有了软件开拓的资本。在本次大会中，意气风发的SNK甚至宣布了KOF题材的动画作品，这么庞大的广告支出（动画就笔者来看完全是用于广告用途），表明了SNK会社的惊人魄力与活跃的会社精神。对于我们这些SNK会社的狂热追随者来说，转生并进化了的SNK在大会中给我们带来的惊喜已经大大超过预想范畴了…….

**■主题明了却不失简洁的展台**　在东京电玩展大型软件会社的展台中，SNKPLAYMORE的展台显然是比较朴素淡雅的，但却对应本次大会所宣传的软件做了非常明确的地域分配，令玩家朋友们一目了然。很有意思的是，同为日本本土风格突出的KOEI展台与SNK展台相邻。而展会中央的服务台提供的宣传品极



为丰富，"侍魂—天下第一剑客传"，"NEOGEO全明星"与其他宣传软件的对应海报是每个SNK玩家都梦寐收藏的珍品。中央服务台左侧与右侧包围了众多游戏试玩台，主要提供了三款本次大会宣传的重点软件，其中包括："侍魂—天下第一剑客传"，"NEOGEO全明星"与"KOF极限冲击2"。玩家朋友们听到这三个名字一定非常惊诧，在家用平台为主的TGS展会中放入"KOF极限冲击2"还合情理，为什么还要放入多个街机试玩？笔者并没有说错，而这也是本次SNK给我们带来的最大惊喜。

**■最新发展计划宣布**　9月16日，SNK召开了记者招待会，代表取缔役外山公一先生在会中明确宣布了SNKPLAYMORE会社加入次世代平台的决心。并对次世代平台优秀的2D、3D格斗开发环境表示了赞赏。在延续以前公司移植为主的家用机战略上，加速软件的移植速度，并对应新的硬件平台其中包括掌机平台（NDS为主）做出积极的软件移植与原创开发。外山公一先生的话阐述了SNK新的发展计划，原来SNK固守的创业模式被打破，取代的是面对全平台的积极软件开发对应与本社街机软件的最速移植，这条公司新的发展路线显然是充满生气而又贴近于玩家的，光是对应街机软件的最速移植一项，我们在本次大会宣布的软件中就已经得到了第一步验证。

——"侍魂—天下第一剑客传"　自从街机版本宣布以来就受到了业界与玩家的双重关注。而本次PS2版本已经预计今冬发售，开发监制之一的高屋先生公布了本次PS2版本的新要素，其中包括作品的音乐收录及新的BGM添加，更关键的是支持KDDI规格的BB网络对战。这将让所有斗魂有了更大的切磋平台。

——"NEOGEO全明星"　本作甚至还没有推出，就已经确定了今冬PS2版本发售。这款高素质的乱斗作品与"侍魂—天下第一剑客传"使用相同的网络对战平台，令对战乐趣得到了真正的发挥。我们期待着两款大作的到来。

——"低价移植合集"　在先前已经确定延期发售的PS2低价移植合集系列"月华剑客1+2"与"KOF95+KOF96+KOF97""KOF99+KOF2000+KOF2001"也正式决定本年度内发售，而龙虎之拳合集"龙虎之拳—天地人"与"饿狼传说合集"（名称未定）也宣布了发售预定。对于旧作有这深厚感情的我们也可以重新体验到收藏经典的乐趣。

——"KOF极限冲击2"　在原创开发方面，PS2版本"KOF极限冲击"的续作"KOF极限冲击2"正式宣布，前作在发售之前普遍不看好的局面下以自身优秀的作品素质证明了开发团队的努力。得到广大玩家认可的作品如今宣布了众多续作开发中画面，高素质的画面渲染让场下的玩家异常激动，相信发售之后会有不俗的成绩。

**■多平台开发与新形态广告宣传**　对于已经宣布的多平台开发战略，本次大会已经有了第一款作品作为公司发展路线的开拓者，那就是：

——"SNK VS CAPCOM 卡片 DS"　从名字上就可以得知是一款NDS平台游戏，虽然只公开了游戏LOGO，但已经确定是一款卡牌对战游戏。

谁也没有想到SNK有这样的手笔，居然将KOF题材正式推到了银幕前，作为新形态的广告宣传，我们除了口袋妖怪之后还是第一次得见，而动画的名称已经确定：

——"The King of Fighters:Another Day"　画风与剧本完全忠实游戏风格的本部动画确定分4部OVA推出，将于今冬开始首部的发卖。KOF迷必定手入欣赏之作啊！！






# 钢铁铸造者 NAMCO

刚刚度过自己50岁生日的NAMCO在本次东京电玩展中表现得极为活跃。一个老牌厂商体现出的软件开发实力与自求突破的精神都让我们激动不已。而本次TGS之前惊爆的一大新闻便是NAMCO公司与万岱公司的合并。在本次TGS中，原为两个公司现为一家人的NAMCO与万岱已经将展台放置在了一起，"NAMCO&BANDAI"的名字虽然让我们有一丝的不适应，但NAMCO在游戏宣传方面的给我们带来的喜悦丝毫没有因为合并而减少半分。

■**可能是TGS中最大的展台** 所谓兵合一处将打一家，两家合并后展台自然也要在一起，这使得整个"NB"展区很有气势，基本是横向悬挂的三面大投影上滚动播放着新作宣传映像，引得不少人驻足。展区右侧基本是BANDAI的空间，像什么"机动战士高达SEED 连合对ZAFT"啦等等——主要还是以动漫改编作品为主。不过在影像上，BANDAI也是下了很大力气在宣传它的原创系列RPG作品——".HACK"的"第二大部"，HACK//G.U.。所谓"第二大部"是我的说法了，因为比起之前的四部曲来说，这应当是新的篇章了。在宣传影像中，Keroro军曹也蹦出来乱场恶搞，而正当大家忍俊不禁的时候，在展台前也真



的蹦出来一只Keroro，真的好可爱，大家上前是一顿狂拍……

联合展区的左半边则是NAMCO的"领地"，我们很期待的传说系列最新作"深渊传说"和"灵魂能力3"都有专区供人试玩，但要排队，而且要排很长时间的队——这还只是对媒体开放日的情况呢，都已经如此恐怖，可以想见后两天对公众开放时将会是一幅怎样的惨烈情景。更说明了这款格斗大作的表现力之强。而除了本次展台的这两款重头作品，NAMCO在本次TGS中展出的其他作品仍然受到了玩家的一致关注，可以说，NAMCO在本次大会宣布的游戏，几乎横贯于所有平台，气势果然磅礴。

■**灵魂能力III** 之前的展台评论已经将灵魂能力III出众的画面表现力与强烈的动作刺激感体现了出来，否则本作不可能成为排队重头角色的（笑），而仅仅10分钟的体验时间实在太宝贵了。的确，灵魂能力系列一贯的美幻视觉享受是其他格斗游戏所不具备的。而系列的最新作在新角色添加，判定的改变与角色平衡性方面进行了重新的调整，开发小组力图将最优秀的最终调试版本展现在玩家面前。灵魂能力III作为家用平台的先发游戏，还有着与街机平台不一样的突出要素。而突出的要素便是角色养成模式，自由度极高的角色本体塑造与如同RPG一般的职业锁定让游戏的投入感大增！！这个设定无疑是格斗游戏的一次重大革新，如果将此要素完全地引进到之后推出的街机平台中，那一定会引发比SEGA的VF4道具添加更要巨大的市场回响。再期待一些时日吧，2005年11月23日，一定是一个令格斗玩家欢呼雀跃的日子。

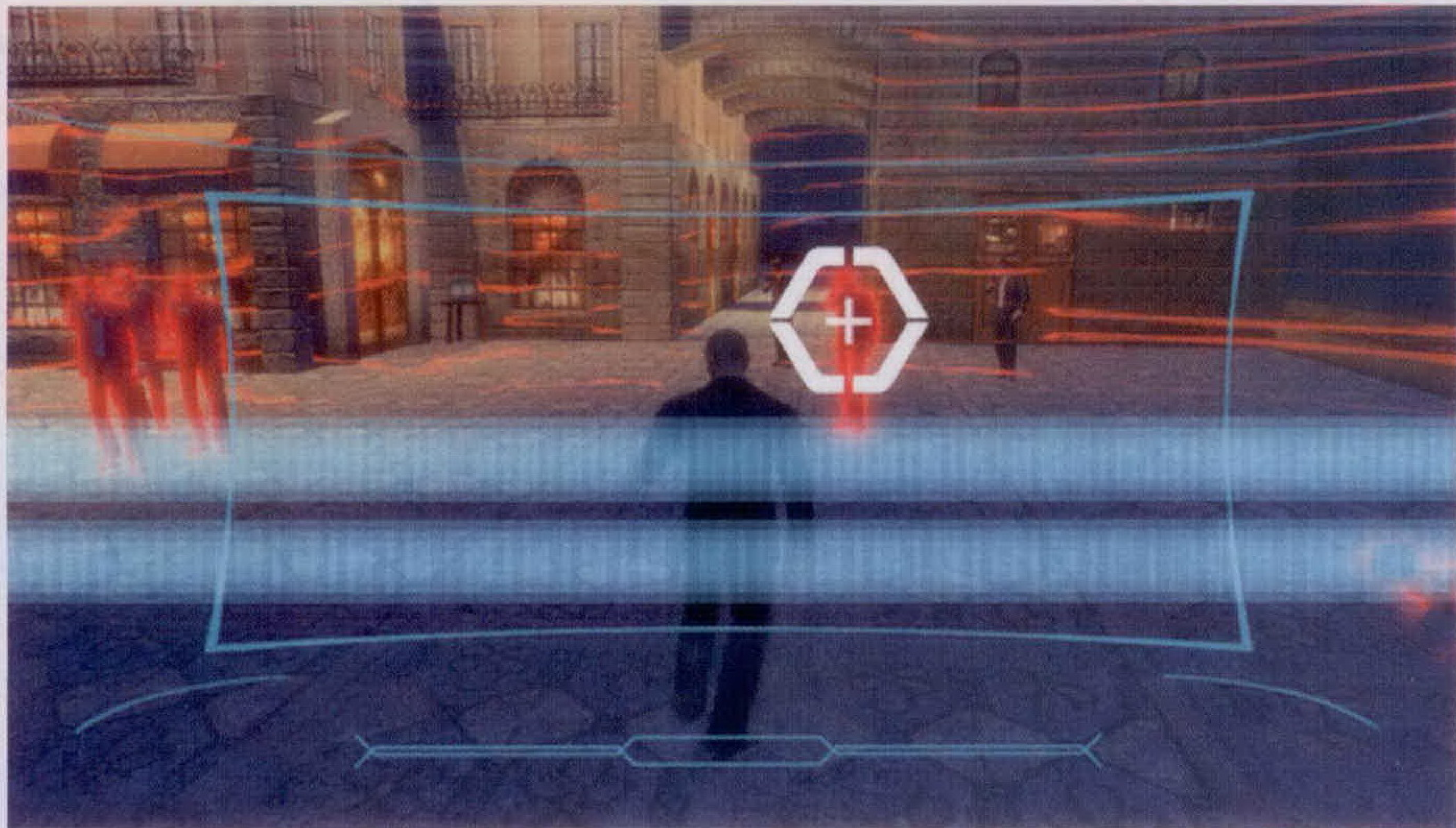
■**另一个传说的终结，"异度传说3"** （发售日未定）在PS上大热的RPG史诗"异度装甲"的续作"异度传说"在PS2平台已经延伸了2代，而系列的第三作也在TGS上正式发表。前两作"力量的意志"与"善恶的彼岸"。虽然在素质方面比起PS平台上的首作稍有差距。但仍然不失一个




一流RPG应有的色彩。而今，"异度传说3"延续2代剧情1年后展开，将超未来宇宙与星球内自然环境相结合，带给玩家一个巨大的虚拟世界。在游戏环境刻画方面，无论宇宙的虚空与星球内森林，流水等环境刻画都做到了细致入微，美仑美奂的地步。而在前作中出现的读盘时间过长的问题NAMCO已经公开表示在本作中会大幅度改善，力求在游戏流畅性上达到系列最高水平。我们期待着这个贯穿万年的史诗大作，有一个完美的结局。

■**不可思议的合集，"异度传说1+2"** （发售日未定）在展会上刚刚介绍完"异度传说3"，NAMCO就迅速公布了PSP版本"异度传说1+2"，在PS2上已经获得好评的"异度传说1+2"能够在PSP上进行复刻，实在是出乎所有人的意料。而作品除了在画面上有所缩水之外，将原作的要素与剧情全部保留，甚至在剧情及机体，隐藏要素上还有所添加，作为PSP的玩家来说，是天大的好消息。是异度迷的话，不要迟疑迅速购买PSP吧……

■**最适合掌机的作品，"我的我的块魂"** 在PS2平台获得超级好评的创意大作"块魂"系列终于登陆PSP掌机平台。只要接触过本系列的玩家就会知道，出色的操作感与独特的世界观与人设是本作的最大特色。由于系列的动作感突出，所以非常适合掌机平台的特点与多人联动。而本次宣



↑"幻城杀手"这款游戏的敌人锁定与动作非常具有特色，笔者非常期待在游戏中感受一下"VISUAL FRAME"这个在剧情中交代过的神秘设备的能力，并且，这个设备直接与游戏中幕后的黑手有着直接的联系。

布于2005年12月22日与玩家朋友们见面的"我的我的块魂"，将PS2平台上的作品特点几乎全部网罗。"将所有的东东都吸进来"这独特的爽快感也得到了完美的移植。曾经接触过本系列游戏的玩家相信能很快地上手，而由于游戏操作方式非常简单而爽快，所以没有接触过的玩家也能迅速适应。在画面表现上，由于PSP机能的强大，画面表现几乎与PS2版本完全相同。PSP机能中无线网络联动的机能也得到最大的发挥，多人竞争的



↑"异度传说3"的美术表现力是相当惊人的。

场面让游戏乐趣无穷。绝对是最适合掌机的游戏，有PSP的玩家们可以准备好铁入手了！

**■次世代大作，"幻城杀手"** NAMCO正式宣布加入XBOX360硬件平台第一弹，"幻城杀手"(FRAME CITY KILLER)，"幻城杀手"这款游戏的世界观非常独特，以2042年的超现实时代为背景，我们的主人公KUROU作为特殊机构SOU派出的情报人员，在FRAME这个城市中找寻因"VISUAL FRAME"这个设备（能够直接通过中央电脑快速进行人体资料综合分析）的出现而发生新形态恐怖行动的幕后黑手。游戏的剧情与画面渲染都达到了动作AVG类游戏的新高峰，在已经公布的画面中，我们可以看到游戏动作的流畅与气氛的完美凝造，而一切，都要等待XBOX360硬件发售后我们才能亲身进行体会。

**■传说系列十周年纪念，"深渊传说"** 在试玩台上，众多玩家体会到了传说系列最新作："深渊传说"的高素质，虽然只是短短十分钟，但我们感受到了传说传统风格的回归，这一方面是因为藤岛康介先生重新成为"深渊传说"的美术设计，另一方面游戏本身的色调也秉承了传说系列的传统清新风格。由于使用了新的FR-LMBS"作战操作系统，即《仙乐传说》的"ML-LMBS"系



统的强化版本，所以作战的操控变得更为丰富而简练。传说系列的十周年纪念大作，必然不会令玩家们失望。本作预定2005年12月15日发售。

**■原创的浪漫，"便携旅游圣地"** NAMCO独特创意的又一体现，在本款PSP原创作品中，玩家可以体会到去往阳光海岸或原始森林等世界观光圣地的真实感受。由于PSP优秀的液晶显示能力，让游戏中旅游胜地的画面美的一塌糊涂。无论是日落前的海岸或是原始森林中的绿色与阳光，




都被映衬得真实而美感十足。玩家扮演的旅游者要按照游戏时间的流逝合理安排旅游时间，从早上从旅馆起床到晚上正式进入梦乡，都在游戏的反映当中，真实感十足。而游戏真正的乐趣当然是在旅游过程中到达不同的旅游地点所相应进行的活动，其中包括海边贝壳收集等充满搜集乐趣的活动，游戏内容十分丰富。



**■怀旧的升华，"三国志—中原的霸者"** 经历过FC的玩家一定对当年NAMCO推出的"中原的霸者"与之后的续作"霸王的大陆"印象深刻。当时多少个不眠之夜就为了它们。而现在NAMCO终于将两作优点完全集合，在画面上与系统上完全升华，诞生出了本次宣布的PSP版"三国志—中原的霸者"。虽然名字为当初1代的名称，但其实游戏内容方面是融合了"中原的霸者"与"霸王的大陆"的双重优点，再在作战与内政方面进行细致升华的产物。游戏的可玩性极高，并在美术表现方面古朴而充满历史厚重感。在多方面审视之后，都很难对本作进行挑剔。不用多说，喜爱三国SLG的玩家有福了。

**■大家来找茬NDS版，"右脑的达人 爽解 找错"（暂定名）** 找寻事物的细节，分别两者的不同，这是对人类大脑右半球功能的挑战。至今在大陆都盛行不衰的PC与街机作品"大家来找茬"的NDS版被NAMCO搬到了NDS平台中。这个制作想法是非常独到的，由于nds触摸机能的独特。所以能够将这类游戏的操作方式由街机相同软件中完美克隆了下来。游戏中找错图片的画风非常可爱，日风浓重，且图片的数量非常众多，很难会在游戏中遇到相同的图片组。（当然，遇到也会由游戏进行错误随机设定而与上次的错误点完全不同。）此类游戏可能真正感兴趣的玩家不多，但如果和自己的心上人一同游戏，可是绝对会增进感情的哦！等游戏推出之时与mm一起游戏吧。





# SEGA 盛大的节日悄悄过

在前不久结束的日本娱乐设施展上，世嘉为我们带来了充满视听震撼的《VF5》以及在最新街机机板上开发的四款游戏。然而到了这次的东京电玩展，世嘉似乎又一下子安静了起来，不过这种安静并不是说世嘉没有带来值得关注的游戏，只不过因为少了AOU上的霸气，所以不那么显眼了。这回世嘉带来的游戏一共有44款！当然其中包括很多只是由世嘉代理发行的作品。这些游戏只有少部分在现场提供试玩，不少好游戏只能通过大屏幕来一睹芳容，不过世嘉还是非常体贴的，例如《龙如》这款游戏就在现场赠送宣传影像光盘，让玩家可以回家后再好好品味，再如DS上的《宝宝从哪来》等游戏也都在现场提供下载试玩的服务。

**■欲说还羞——第五幻影传说** 《第五幻影传说(Fifth Phantom Saga)》是世嘉首个宣布为PS3制作的游戏，并在今年的E3展上公布了部分影像。无疑，这款作品在今年的东京电玩展当中也成为了参观者最为关注的游戏。不过非常可惜的是本作依旧不能提供试玩，玩家只能通过大屏幕来欣赏那些充满魄力的画面。该游戏的制作人中裕司表示，世嘉为这款游戏的开发倾注了不少心力，包括最优秀的研发团队以及最先进的技术支持，虽然现在大家还不能完全体验这款游戏，不过他们力图通过影像展示让玩家们感受次世代的冲击，并期待这款游戏的早日问世。



**■姗姗来迟——索尼克飞板** 在现场看到这款游戏时人们往往又会联想起《马里奥赛车》这款游戏。《索尼克飞板(Sonic Riders)》这款游戏基本上是采用了赛车竞速的类型，而其中也加入了互相捣乱的设定，真的和《马里奥赛车》有几分相似，只不过把赛车都换成了滑板。这款作品由于改成了竞速的类型，因而在速度感上的表现非常出色。只可惜这样一款让人热血沸腾的非次世代游戏，却要等到明年的3月左右才会发售。

**■将精彩带回家——龙如、宝宝从哪来** 被一部分人称作"莎木"级作品的《龙如》本次采取了另一种宣传策略，那就是分发游戏的宣传影像DVD。也许是世嘉想要让每一位到场的玩家都能够仔细体会这款游戏的过人之处，于是只在现场播放了游戏大概的情况，将精华全部放在了赠送的光盘当中。另外还有像NDS的《宝宝从哪来》，由于前作有不错的表现，于是本作的宣传也采用了让玩家自己体验的方式，不过玩家下载后可不能关机，否则资料就会消失。

**■力求创新——暗影刺猬** 很多人都把《暗影刺猬(Shadow The Hedgehog)》混同于"索尼克"，其实这款游戏的主角是由长相和索尼克类似的Shadow担任。自《索尼克大冒险2》首度登场之后，SEGA的制作小组就计划推出以Shadow为主角的游戏。而本作更将揭开Shadow神秘的身世背景。Shadow不像索尼克那么爱跑，而是钟情于收集各式的武器道具，并以不凡的身手去挑战超过50个以上的任务。本作在今年就会发售了，相信不一样的设定会带给你更多的快乐。

**■缤纷多样的展台赠品** 世嘉展台本次提供的赠品也是非常值得一提的，其数量也有12款之多，共分试玩品、影像宣传物、小玩具、游戏记录四大类。其中具体包括三款NDS游戏的试玩下载版、《甲虫王者 通往冠军之路》的棋盘游戏、《梦幻之星宇宙》的腕带、《龙如》的宣传DVD、"BLEACH"和《RF Online》的团扇、"头文字D"的手机挂带、"索尼克"的贴纸、"噗呦噗呦"的挂饰还有《罪恶工具#RELOAD》的游戏记录。一口气说了这么多，你是不是已经流口水了呢？看来世嘉还真是挺厚道的！



→↓世嘉这次展出的游戏基本上还是刺猬索尼克在唱主角。其作品涵盖了次世代的PS3、当前的主流家用机以及NDS等游戏平台。看来世嘉的索尼克大有卷土重来之势。



# 老牌厂商的全力出击

老牌厂商CAPCOM的展台很有特点，充分表现出CAPCOM特色。生化危机4的展板非常醒目，而其他的展板也都是CAPCOM的招牌游戏新鬼武者、怪物猎人等。最有意思的是展区的宣传人设，是怪物猎人中的角色，手持类似大镰刀的物品，表情凝重，但不知道为什么两只耳朵却一高一低。厂商公布了大量新游戏，这里的玩家自然是人如潮涌。

■生化危机4　　生化危机绝对是CAPCOM的招牌游戏，这次不但公布了发售日期是今年的12月1日，在展台还专门设有试玩专区，并且赠送特别影像DVD，但对年龄要求非常严格，18岁以上的玩家如果不带上自己的身份证，证明自己的年龄也是不能试玩的。

■大神　　一款浓厚日式风格的游戏，但在国内好像知名度不高。想玩上这款游戏要等到在明年春天了。




↑CAPCOM的招牌游戏生化危机4自然要做足宣传，展牌非常醒目，连不是该系列fans的玩家也会不由自主地停下脚步观赏，而本次盛会公布的另一款登陆XBOX360作品也得到了极大的关注。

■怪物猎人2　　类似网络游戏的怪物猎人凭借着它独特的设定，及与众不同的世界观得到了玩家的好评，推出二代自是理所应当，可惜的是PS2版的发售日期未定。不过还好这次同时公布了PSP版怪物猎人，拥有PSP的玩家只要到今年12月份就能在掌上进行游戏了。

■新鬼武者　　鬼武者可以说是CAPCOM的招牌游戏之一，虽然这次并没能公布准确的发售日期，但是在这次游戏展中也算得上是CAPCOM的重头游戏，在展台上同样设有试玩区，还会赠送给玩家新鬼武者独创扇子一把，不过可惜的是数量有限，来晚的玩家也只能空手而归了。此外还公布了喋血街头、战神等四款游戏，并播放了大量影像。

■怪物猎人P（PSP）　　以前就一直有这款游戏的消息，但是这次确定了发售日期是今年12月。

■洛克人（PSP）　　洛克系列开山之作的复刻作品，在PSP平台上画面得到了强化。虽然是复刻作品，但本作的发售日期并未公布。也许在展会上会赠送的体验版赠品，就是用来补偿玩家吧。

■洛克人X(PSP)　　同样是洛克人系列的复刻作品，预定在今年冬天发售，一样有体验版赠品。

■街霸ZERO3DOUBLEUP(PSP)

虽然是属于炒冷饭的作品，但SFZERO3的素质是有目共睹的。作为本次移植来说，在原有的NAOMI机板上推出的SFZERO3 UP的基础上进行了提升，虽然画面素质有所下降（毕竟是掌机），但在角色数量和游戏要素上进行了提升，称为DOUBLE UP决不为过。



↑可爱的游戏人物，来自人气作品怪物猎人，该作品获得成功，它也功不可没！

■极魔界村（PSP）　　一样是经典作品的复刻，与街霸ZERO3DOUBLEUP一样发售日未定。

■恶魔猎人4　　次世代主机PS3的独占作品，喜欢前几代的玩家还要继续期盼。

■生化危机5　　在PS3与XBOX360同时发售，可以说是大作中的大作。但可惜目前只能望梅止渴。

■勇闯尸城　　在5月的E3展上已经公布了这部对应XBOX360主机的作品，但这次不仅是公开了更多的影像，与生化危机4一样设有试玩专区。由于游戏场面比较血腥，18岁以上的玩家一样需要身份证明才能试玩。

此外，在GBA、NGC、NDS等多个平台都有新作品登场，确实是全面出击！

# 史·艾,RPG王者的辉煌

史克威尔艾尼克斯在这次展会略显低调，规模也不如去年，也许是因为刚做完“史艾2005”展会的缘故，公布的游戏也大多是已经公布的作品。但是最终幻想11第四弹却仍让媒体与玩家大吃一惊。

可能是因为刚刚召开完“史克威尔艾尼克斯2005”（以下简称史艾）的缘故，史艾今年的参展规模与去年相比明显缩减，但毕竟是日本游戏业界的龙头，依然是热热闹闹。在史艾展台中最引人注目的还是FF系列，在醒目的三块FF11展板下，设有试玩区，虽然仅有6台机器供玩家试玩，但玩家的热情丝毫不减，自觉排起很长的队伍等待试玩，一时间玩玩家们体现出的热情遍布会场。对于一款已经PC平台与PS2ONLINE平台获得巨大成功的作品，本次XBOX360版本的公布会更大程度地延伸作品的影响力。而XBOX360超强的画面渲染能力也给玩家带来了新的视觉享受。






↑试玩专区外人声鼎沸，专区内鸦雀无声，大家都在全神贯注地试玩自己喜爱的游戏。

**■王国之心2发售日公布**　备受玩家期待的RPG大作王国之心2终于正式公布了发售时间，与以前大家预测的稍有偏差，不是今年的圣诞节而是12月22日。同时还公布了其他几款游戏并播放了影像。

**■大量XBOX360版FF11新影像公布**　在这次展会上公布了大量的XBOX360版FF11新影像并设有试玩专区。在XBOX360的机能下，画面的解析度达到1280*720，非常接近PC版。但是由于游戏机的输出端子各不相同会导致一些差异。比如说因为端子的原因输出的文字不完整，为了能输出与图像对应的文字，必须作一系列的调整才能让玩家玩到真正满意的游戏。游戏已经成为了日本第一的网络游戏，加上史艾公司的超绝开发能力，让XBOX360版的FFXI绝对不可能是单纯的移植，作品中新要素的添加与超强机能画面渲染相结合，将带给玩家一个全新的FF虚拟世界。

**■FF11第四弹《阿托鲁干的秘宝》**　由于在东京游戏展前从未透露过一点FF11第四弹的消息，因此连媒体也大吃一惊。公开的影像虽然仅约1分钟，但内容非常丰富。游戏中新增加了四个区域，包括巨大的幽灵船、美丽的草原等，玩家可以在这里展开新的冒险。在影像的最后，万众期待的新




↑最终幻想11的制作总监田中弘道，在他和制作小组的努力下，这款游戏终于登陆到第三个平台。

职业青魔道士终于登场，虽然青魔道士在FF系列中并不是王道职业，但如果要列举出10个职业的话，他一定会榜上有名，他拥有强力的固有技，因此一直被FF系列的玩家钟爱。青魔道士的特征如名所示，擅长青魔法攻击，并且是受到特定的敌人攻击后，修得该魔法特技。在这类需要消费MP的青魔法中，有许多效果显著的魔法，顺便提一句原先FF11的基本指令中调查敌人强度的“调查”和兽使的“见破”都属于青魔法范围。

此外还公布了勇者斗恶龙等多款游戏，但都是已经在7月30日举办的“史艾2005”公布过的游戏，这次只是提供了其中几款的试玩。

# KONAMI
# 借题发挥 大放异彩

KONAMI在本次展会中可谓是大放异彩。此次该社参加东京电玩展，摆出了33款游戏的豪华阵容。除去已经先期发售的游戏和接下来要在后面着重介绍的MGS4之外，我们又精选了6款K社知名品牌的新作，在这里向大家做个简要的报道。

**■METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE** 且不说遥远的PS3和没有实际试玩画面的MGS4，现在摆在大家眼前最现实的希望还是今年冬天发售的合金装备3——生存。根据KONAMI的介绍，这一次的“完全版”不但收录了Snake Eater，还追加了第三人称视点模式。让玩家们在没有地形雷达的情况下更容易发现敌人，从而更容易地秘密潜入。此外本作还收录了原来MSX版的Metal Gear1和2，玩家们可以重温Snake早年和Big Boss的那段恩怨，并且更全面地认识Big Boss这个人物。另外值得大家关注的就是网络模式了。利用USB连接线和互联网络，全世界的玩家们可以在网上进行如潜入、对战、俘获、营救等复杂的任务。不知道这个“网络模式”的门槛到底有多高，如果国内玩家也能玩到的话，那这样的“网游”比那些磨级打妖怪的游戏要有意思多了。

**■J联盟胜利十一人9——亚洲冠军杯** 自从去年的J联盟亚洲杯收入中国联赛球队以来，国内的玩家们对这款“WE外传”式的游戏逐渐关注起来。



虽然上次只是收录了中日韩三个国家的球队，而且中国的球队没有实名登录，但是仍然无法阻挡爱好足球的朋友们对它的热爱。随着今年各个球队表现的变化，这一回的亚洲冠军杯各国球队的数据又应该有所变更了吧。希望这回我们可以看到真正实名的中超和甲级联赛的队员在本作中出现，中国足球还有很长一段路要走，只要有希望，就有明天。鲁迅先生早就说过，希望是无所谓有，无所谓无的。这正如地上的路：其实地上本没有路，走的人多了，也便成了路。

**■恶魔城Dracula——黑暗诅咒** 在DS上推出“苍月十字架”之后，KONAMI又在PS2上开发了3D的恶魔城续作——暗黑咒印。这部作品和以前最大的不同之处就是加入了“恶魔精炼术”这个要素，玩家扮演的角色不再是单纯的降魔猎人或者吸血鬼后裔，而是利用“炼魔”这一手段培养出类似于召唤兽的“净魔”，用它们的力量降伏邪恶的恶魔和妖兽。除了消灭敌人之外，净魔还可以帮助主人公回复体力、实现特殊移动等等，这样一来，恶魔城倒整得有点像女神转生了……

**■幻想水浒传5** 说起来，幻水系列已经在PS2主机上出了2部，总得来说销量还算过得去，再出一部也是很正常的。这一回的幻想水浒传仍然是要玩家集齐108名同伴，展开新的冒险。KONAMI在TGS展上提供了本游戏的试玩。从目前得到的情报来看，本作的画面由于采用了新的贴图技术，比起前作更加细致了。但是仍然没有使用卡通渲染，所以游戏中的人物和原画比起来，看上去还是觉得有些怪怪的。不管怎么说，这部作品在11月就要上市了，大家还是敬请期待吧。

**■幻想水浒传1&2** 尽管S饭们拼命否认自己拥护的掌机是冷饭专用机，但是SCE总是伙同其他的第三方软件商，做出使他们失望的事情。这一次KONAMI也开始在PSP上做幻水的复刻版了。“冷饭”这个词虽然不大中听，但是能把一锅冷饭炒好炒热也不是任何一个公司都能做到的。KONAMI的能力毕竟值得大家信任，从它前阵子在PSP上做的《战国封神传》来看，K社在PSP上开发RPG作品的热情还是很高的。说起来，幻水系列最初两部2D作品堪称32位机时代的经典，能够复刻到掌机上，确实是各位从PS时代走过来的玩家们的一大福音。

**■心跳回忆Online** 首先要说明的是本作是纯PC的版本，平台是Windows。但是作为KONAMI恋爱元祖的心跳系列，如果不能得到介绍，那么估计写这篇报道的人会被知道真相的群众狂扁致死。(汗)在网络游戏盛行的今日，心跳这样的恋爱作品能够冲破过去的窠臼，在互联网上展开新的一页，应该说是一件可喜可贺的事情。在游戏中，玩家可以自行设定角色的外貌、身材、发型、肤色、着装等基本要素，构造出个性化的人物，并且可以在虚拟的“校园”中展开丰富多彩的活动。本作不再只是男生或者女生向的恋爱游戏，大家可以在校园中体验一种真正意义上的“虚拟社区生活”就像真正的学校生活一样。心跳网络版可不只是网恋哦！

不管别人怎么评说，KONAMI在本次展会上的表现是非常出众的。作为东方业界第一软件商，科乐美体现了自己的实力和魄力。很多玩家相信，只有优秀的、大众化的软件，才能缔造成功的主机。而KONAMI也正是以这条信念作为准则，在业界激烈的竞争中保持着胜者的地位。





PS3 战略谍报

| 本刊译名：合金装备·索利德4 | | | |
|---|---|---|---|
| KONAMI | 发售日未定 | 价格未定 | 记忆媒体未定 |
| 媒体未定 | 日版 | 人数未定 | 审查预定 |

# MGS4中的斯内克是……老人!?

## 这个姿势不是CQC吗!?

### 斯内克的新CQC登场!?

CQC，接近格斗术的简称，是MGS3中新增的游戏系统。但是MGS3里关于CQC的设定一般是手枪搭配匕首，而图中这个姿势，斯内克左手持刀右手端着的可是长枪，难道这会是本作中新增的CQC技巧?

利用PS3制作出来的真实世界，看过之后给人留下了很强的冲击感！强悍的肉体、特制的作战服、眼熟的发带，虽然是一张老年人的脸孔，但是绝不会错，这个男人应该就是“斯内克”！准确地说，应该是年老的索利德·斯内克，不然还会是别人吗?



↑他左眼上的是某种仪器，该装置上面印有“SOLID EYE SYSTEM”的字样。

## 揭露MGS4中的秘密，与监督小岛秀夫的访谈！

小岛秀夫负责监督的MGS系列在业内享有盛誉。在玩家们的强烈呼声下，原本准备在MGS4中改换其余监督的KONAMI最后不得不将指挥棒重新交给小岛。




**记者：** 首先想问一下，这次的画面是用PS3开发的吗?

**小岛：** 是的。在实际游戏之中，效果还会更好。

**记者：** 真是惊人的高品质。

**小岛：** 尽管只是宣传用演示视频，但是在次世代主机上游戏的画质和音效当然要进步，起码在玩家看过之后能够接受。现在比较苦恼的是如何真实再现METAL GEAR的色感和空气感等部分。

**记者：** 这样选择就带有作家性质了。

**小岛：** 简单地选择、不强化画面和音效是不行的。但是仅仅是这些的话，那么所有的游戏就都会变成同一个模式了。因此这次制作的重点是以前所说的，用肉眼不能看到的部分。

**记者：** 能不能告诉我们具体是指哪些部分?

**小岛：** 游戏中的反应应该更加贴近真实的人，比如在“合金装备”中，敌人发现玩家后，头上就会冒出一个惊叹号已经成为了系列的特色。今后随着主机表现力的提高，不依靠惊叹号也能表现出来，像是利用面部表情、动作等，将以前符号化的感情很自然地表现出来。

**记者：** 也就是说通过更多的手段，让玩家自然地感觉出这是一个真实的世界?

**小岛：** 也可以这么说。以往的作品中斯内克和敌人之间都是标准的对立，其实这也是不自然的。敌我的关系，应该是根据状况的变化而变化的。通过这次影像大家应该可以明白，本作的舞台是战场。所谓战场，就是复数个国家的战斗，还有属于同一国家但是思想不同的两个

↓在街道中行进的战车与士兵，让人充分感觉到了硝烟的临近。





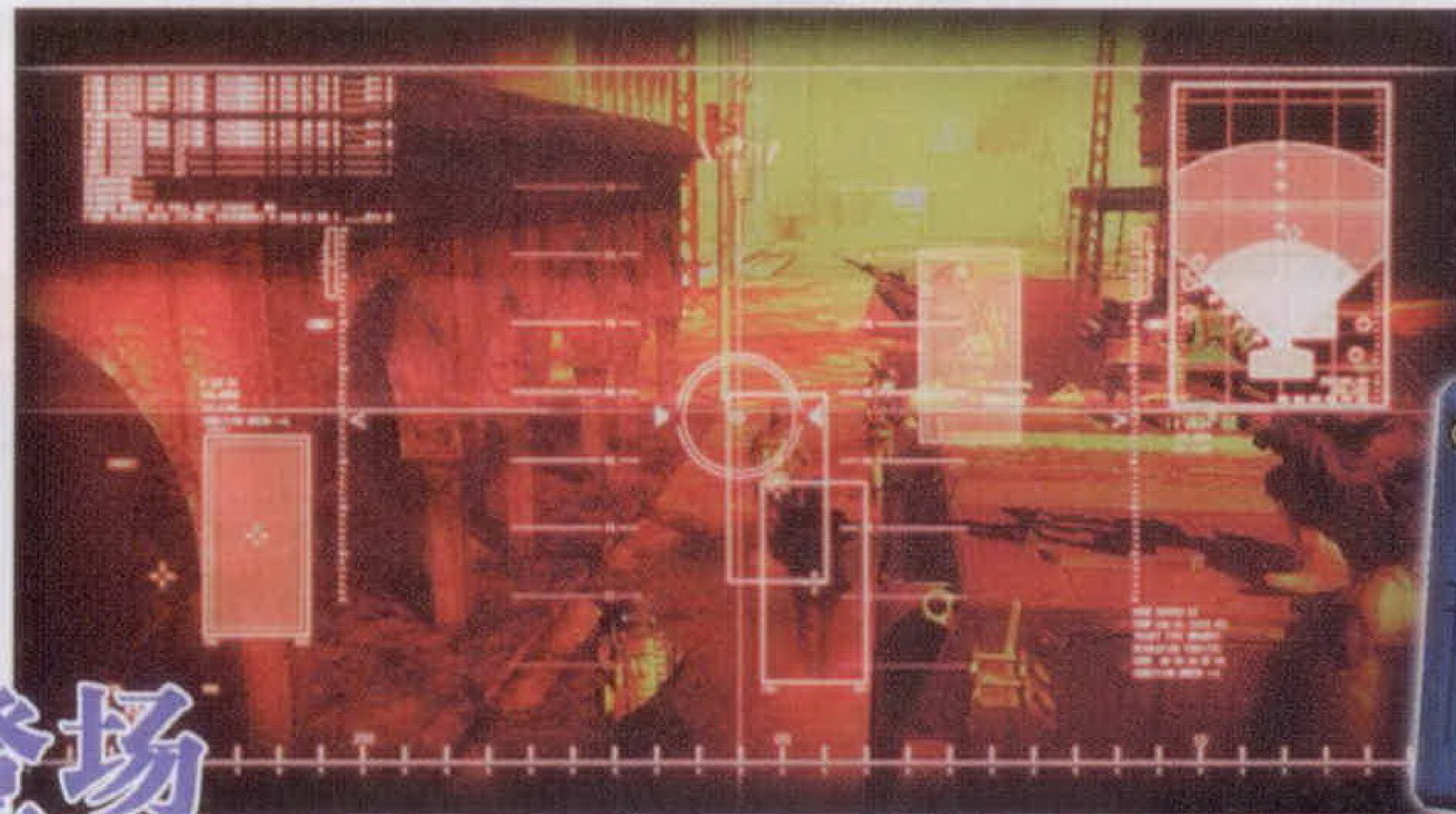
↑该双足兵器的外形让人联想到了在MGS1中登场的METAL GEAR·REX，难道这是其量产型的一种？

# 让人过目不忘的双足型兵器

# MGS4的世界是战场

## 镜头下的战争

这就是MGS4的世界，如大家所看到的那样，这就是"战场"！之前的系列作品中，虽然经常会有各种战斗，但像这种规模的战争刻画是从未有过的。而且这次将不再是单线化的加以描述了，与以往不同，这次不再是"潜入敌方基地"，而是"潜入复数国家交战的战场"，这些变化会对游戏产生什么影响？这场战争，又是谁与谁的战争呢？



←很明显这应该是机器人用镜头所观察得到的画面，其中包含了许多重要信息。



## 玩家熟悉的助手也会登场

### 生产METAL GEAR，也是其破坏者的オタコン

自从在MGS1中被斯内克救出以后，就一直负责装备和支援等任务的斯内克的好助手オタコン在本作中也会登场。这么说，那个老人果然是索利德·斯内克？



→白色的外套、金丝眼镜，虽然比以前老了不少，但这个人应该就是オタコン没错。

### 谜之机器人的名称 METAL GEAR MARK II

这个机器人的名字叫做METAL GEAR MARK II。从外形上推测，机器人头部的摄像镜头应该是和斯内克左眼上的装置连通的。另外，在"掠夺者(Snatcher)"中，也曾经出现过与之同名的机器人。

组织，这样一来敌我的关系就不再是以前单纯的二元化。比如说A国和B国的战争中，斯内克打倒了A国的士兵，那么就是说与A国敌对，可能是帮助B国的这种感觉。

**记者：**就是说会根据斯内克的具体行动而有相应的变化？

**小岛：**本来的目的是潜入任务，最基本的就是不被人发现。根据玩家的意志而改变的状况，如何应对还是要依靠玩家自己。

**记者：**这就是眼睛看不见的部分吧。其他还加入了什么样的要素呢？

**小岛：**加入了心理战的要素。以往作品中敌兵都是单纯地向玩家发起攻击，这个实际上很不自然；现实中人们的行动是会根据当时的心理状态、集中力和行动力而变化的。比如说利用恐吓，就可以降低敌人的战斗能力，因此在本作中加入了这类的心理要素。

**记者：**原来如此，"眼睛看不见的部分"的意思我明白了。对了，这次斯内克的脸让我很吃惊……

**小岛：**MGS4中的年龄会有相当的增长，作为一名40多岁的游戏设计师，不得不如此啊。至于"少年的成长物语"这类题材，还是交给别人去做吧（笑）。

**记者：**那么年轻人的代表雷电会是什么样呢？

**小岛：**这次的雷电非常英俊。公布的影像是E3公布的影像的继续，接下来是MGS4的实际影像，就是这么个构成。

**记者：**实际影像果然是吸引目光啊！

**小岛：**今年会公布的影像有很多，不单希望只是孩子们在观看，父辈祖辈也请一起观赏。



□文责/北斗

# 电子游戏软件

GAME SOFTWARE
Vol.167 2005/20
半月刊 每月1日/15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元



封面主题 真三国无双

STAFF

主办单位 中国科协工程学会联合会
社 长 叶宗林
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
总 编 辑 杨帆
执行主编 杨柯来
联系地址 北京61-66信箱
邮政编码 100061
编辑电话 010-64472729-412
电子邮件 vgame@public.bta.net.cn
传 真 010-64472184
邮购电话 010-64472177 64472180
广告电话 010-64472920
广告联系 佟晨
广告电邮 toc520@vip.sina.com
印 厂 北京乾沣印刷有限公司
订 阅 全国各地邮局
国内刊号 CN11-3505/TP
国际刊号 ISSN 1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号
常年法律顾问 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 www.vgame.cn
官方论坛 www.magiczone.cn



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

# CONTENTS

## TGS2005 怒涛报道



## 无双新作 特别报道



## 最速测评 GBM零距离接触



## 特别策划



## 特别访问



## 特别策划



## 无双报道



## 电玩铁板烧



## 特别策划



## 攻略人行道



## 游戏研究所



## 别致专栏

# 体验精致小巧 首次与GBM零距离接触！

距离神游GBM发售还有一个月的时间，相信有许多玩家都已经迫不及待了。为了让大家提前对这款掌机有一个深入的了解，《电软》编辑部在9月初就拿到了神游公司提供的测试机。下面就是我们为大家精心制作的内容，希望对您充分认识这款掌机提供一些帮助。




GAME BOY® micro

## 完美的掌上娱乐，贴心的随身玩伴！Game Boy micro撞击年轻的心！

俗话说："耳听为虚，眼见为实"。而对于GBM来说，你不仅要眼见，还要用手掌握才能真正体会到它的完美设计。当你把它捧在掌中，你会惊呼其体态的小巧；当你打开电源进入游戏，精致明亮的画面又会映入你的眼帘。无论是拿在手里，还是装在口袋，GBM都会为你增添时尚的气息。GBM是GBA系列的第3种版本，其在外观上引入了手机产品常见的可替换面板设计以及金属外壳材质，具备彩色冷光显示的开始钮与选择钮，营造出更具质感、更为个性化的造型风格。现在日版的GBM已经上市，而神游GBM则将于10月在国内推出！喜欢掌机的朋友们难道不会心动吗？玲珑的外形、时尚的气质，还有千款以上的软件支持，绝对是掌机迷们的不二首选！只不过现在它的价格可能无法让人接受，但完美何时存在过呢？



↑GBM的推出对于整个业界来说是个意外，谁也没想到任天堂会在NDS发售之后又炒起了GBA的冷饭。不过看到GBM外形之后又不得不佩服老任把握玩家心理的超凡能力。






原尺寸大小

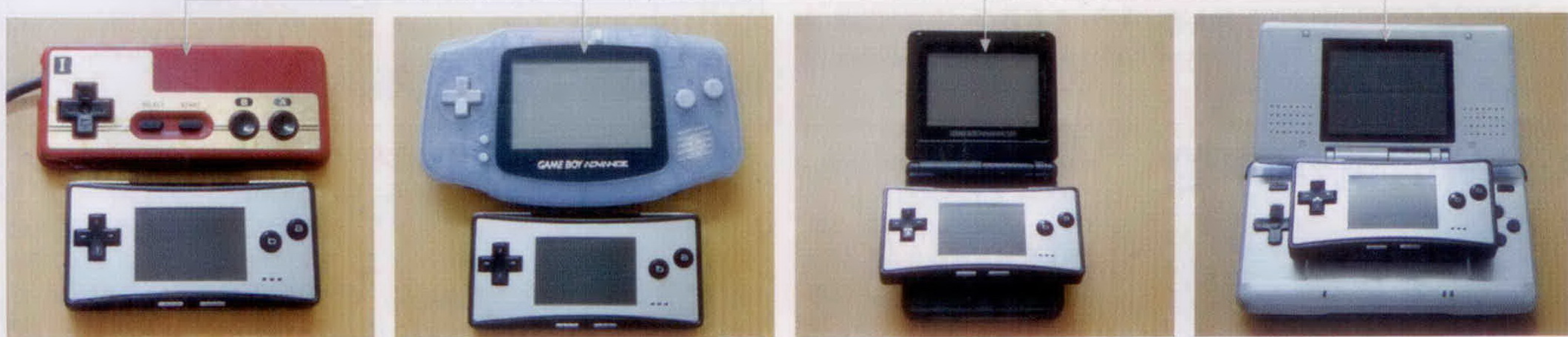
## GBM产品规格

| 品名 | iQue Game Boy micro(简称iQue micro) |
|---|---|
| 尺寸 | 101mm*50mm*17.2mm |
| 重量 | 约80g |
| 颜色 | 铂金色/玛瑙黑 |
| 面板 | 可随意自由更换 |
| 屏幕 | 背光LCD（5级亮度调节） |
| 屏幕尺寸 | 对角2英寸（28.32mm*42.48mm） |
| 屏幕点阵 | 240*160 |
| 屏幕色显 | 32000色 |
| 电源 | 内置充电锂离子电池 |
| 续航时间 | 6-10小时 |
| 充电时间 | 约2.5小时充满 |
| 对应游戏 | Game Boy Advance游戏 |
| 内存 | 288KB WRAM+96KB VRAM |
| CPU | 32bit RISC-CPU+8bit CISC-CPU |
| 声音输出 | 扬声器+立体声耳机输出 |

## GBM各部位名称

①方向键　②功能键　③L键
④R键　⑤开始键　⑥选择键
⑦音量/亮度调节键　⑧电源开关　⑨数据/充电接口
⑩耳机插口　⑪可更换面板　⑫外放喇叭
⑬电池仓　⑭挂链口　⑮卡带插口

各种尺寸比较



## 神游GBM包装内容






- iQue micro主机1部
- 220V电源适配器1个
- iQue micro面板2块
- 便携带1只
- 面板弹出工具1副
- 产品说明书1份
- 产品保修卡1份
- 产品认证单1份
- Mini光盘1张

神游这次给编辑部寄发的只是供测试用的样品，并非包含所有正式发售套装中的所有配件，不过就神游给出的配件表来看，GBM的附带周边确实要比以往所有的任氏掌机都要丰富。

## GBM使用常识

### 1、如何更换面板？

GBM的面板是可拆卸式的，因此不用再购买其他版本的主机也能拥有不同风格的外观。而且GBM面板的更换方法非常简单，在主机的左侧有两个小圆孔（如图），用包装内附赠的工具或者是细铁丝、牙签，轻轻点击这两个圆孔，面板就会从左侧弹开，下面大家就可以随意更换了。

### 2、如何知道电池的电量？



GBM的电池使用时间为6到10小时，依据使用环境和卡带耗电量不同而略有差异。大多数玩家在玩游戏时都会记不住自己究竟玩了多久，特别是那些需要记录的游戏，如果不小心玩到没电，那么损失就大了。GBM当然考虑到了这点，虽然没有像GBA那样的指示灯，不过这次是START和SELECT这两个按键代替了这个功能。当电量充足时按键是蓝色，而当电量不足后，按键就会亮起红灯。红灯亮时，玩家就要注意给主机充电了，否则持续时间将不会超过半小时。

### 3、怎么调解声音和画面亮度？



在GBM主机的右侧有一个亮度和声音的调节钮，然而这两个功能却都是由这一个按钮所掌控。当你只按这个按钮时，按上部是加大音量，按下部是降低音量。如果想要调节画面亮度，则须在按这个按钮的同时按住L键。同理，按上部是变亮，按下部变暗。这里有个小建议，晚上玩GBM时最好将亮度调至最低，以保护您的视力。

### 4、如何进行对战？

GBM由于外形袖珍，因此对战线插口也改成更为扁平的设计，所以原来GBA的对战线是无法在这上面使用的。大家先不要着急，神游会推出GBM专用的对战线，以及方便GBM和以前的GBA以及GBASP对战的转接线。神游GBM仍旧是一台可以实现共游乐趣的掌机。

# GBM最强大的影音支持配件






プレイやん，一般翻译做“播放君”，是任天堂官方发售的GBA SP/NDS专用多媒体播放器，支持MP4/MP3播放，同时还提供有数款小游戏供休闲。由于本周边并不对外公开发售，只能在任天堂的官方网站预订，所以国内比较少见，而这款官方的影音播放周边“播放君”，在同类产品中质量是比较好的了。

“播放君”单独是无法使用的，必须配合SD卡才行，而SD卡需要单独另购，建议玩家如果要购买的话，最好买512M以上的，而且官方也宣称支持1G的SD卡。

由于“播放君”只有在播放MP4时才需进行转换，不必像电影卡那样进行二次压缩，所以其播放MP3的效果相当好；当然，要想得到最好的音质效果，用耳机直接连上“播放君”本体的耳机接口聆听会更好。

使用前需要先将影像和音乐拷贝到SD卡中，再将SD卡插入播放君侧面的专用插口。将播放君插入GBM底部的卡带插槽，开机即可选择播放。十字键用来进行项目的选择，如果是正在播放中的话，上下键调节音量大小，左右键调节播放速度；A键进行确定和播放，B键取消和停止播放；SELECT键切换播放模式，START键暂停播放；L键和R键可进行六级的画面明暗度调节，L和R两健一齐按下可以进入睡眠模式，节省电量。从实际播放画面来看，播放君的影像播放效果比普通的电影卡要好得多，不像后者，在播放影像时经常会出现马赛克或者边缘模糊现象，播放君上画质很好，而且也极少出现这些现象。




为配合GBM主机的上市，任天堂将推出新版的“播放君”（プレイやん micro），新版的外形尺寸以及所支持的影音格式等皆与旧版相同。主要变更之处包括可直接支持MP4，而不需要另外下载更新；图形界面和操作指示的人型图像有所改变，并取消了旧版的迷你游戏支持功能。旧版的“播放君”则预定于9月11日停止接受订购，之后将不再继续贩卖。

# 播放君详细性能列表

| 商品名 | 播放君（プレイやん） |
|---|---|
| 型号 | AGS-006 |
| 体积大小 | 长58.5×宽43.4×高11.0mm |
| 重量 | 约16g |
| 卡带插槽 | SD记忆卡对应 |
| ■声音 | |
| 文件格式 | MP3（MPEG1 Layer-3） |
| 比特率 | 32k、40k、48k、56k、64k、80k、96k 112k、128k、160k、192k、224k、256k 320k(bps)CBR、VBR、ABR |
| 抽样周波数 | 32kHz、44.1kHz、48kHz |
| ID3 TAG | v1、v1.1、v2、v1/v2混音、v1.1/v2混音 |
| ■影像 | |
| 文件格式 | ASF |
| 影像格式（MPEG-4 VIDEO） | |
| 画面大小 | 128x96（Sub-QCIF）、176x144（QCIF）、240x176、320x240（QVGA）、352x288（CIF） |
| 比特率 | 64kbps～1Mbps |
| 帧频 | 6～30fps |
| 声音格式（G.726）单声道 | |
| 比特率 | 32kbps |
| 抽样周波数 | 8kHz |
| ■新追加MP4格式影像 | |
| 文件格式 | MP4 |
| 影像格式（MPEG-4 VIDEO） | |
| 画面大小 | 128x96（Sub-QCIF）、176x144（QCIF）、240x176、320x240（QVGA）、352x288（CIF） |
| 比特率 | 64kbps～1Mbps |
| 帧频 | 6～30fps |
| 声音格式（AAC）立体声 | |
| 比特率 | 16k～320kbps |
| 抽样周波数 | 16k、22.05k、24k、32k、44.1k、48kHz |
| ■电池使用时间 | |
| 使用GBASP | 影像：约4小时/声音：16小时 |
| 使用NDS | 影像：约5小时/声音：20小时 |
| 使用GBM | 影像：约3小时/声音：12小时 |

# GBM的试玩体验




这次推出的GBM，很多人都将其看作是GBA的迷你版——就像PSONE之于PS、PSTWO之于PS2；确实，实际测试中GBM给小编们的印象也正是如此。尽管之前也有玩家认为掌机再出更小的没有必要，此乃纯属任天堂的骗钱之举，但在实际游戏的过程中我们发现这次的GBM还是有一定诚意的。

作为迷你版，GBM的体积很小，大概也就是正常人一只手掌的三分之二左右，用两只手拿着时很有当年玩GAME&WATCH时的感觉。随体积减小而有明显变化的自然首推重量，拿在手上感觉很轻，却不乏实在感，很舒服。主机正面中央自然是液晶显示屏，虽然整体面积比GBA上的要小，但实际显示效果要比GBA强多了。游戏画面非常明亮，这点先天不足、屏幕发暗、没有外部光源就等于废柴的GBA自然无法与之相比，就连加入了背光的GBASP和NDS在画面亮度上也要较之逊色。屏幕左右分别是十字键与A、B键，与NDS比较晦涩的按键手感相比，这次GBM的按键可以看出纯粹就是为了游戏而设计的，按键的材质、弹性和手感都很好。值得一提的是START键和SELECT两键这次给挪到了主机下侧面，与上侧面的L和R两键一样都是采用的金属制作。

卡带插槽是在主机背面的底部，这里要特别说明一下，GBM只能支持GBA卡带，较老的GB和GBC卡带都是无法支持的。由于卡带厚度的缘故，GB和GBC卡都无法插入卡带插槽之中；想想也是，如果把GB和GBC那么“厚重”的卡带插上的话，GBM的重量就会大增，而为了支持这些老卡带再额外添加一块专用处理芯片的话，无论是从成本还是体积上考虑都是很不合算的。

GBM采用的是内置式锂电池供电，官方宣称的是可连续使用10小时，实际测试中，在将音量调到最高的情况下，虽然无法达到官方的理论值，但差不多八个小时的使用时间也已经足够了。充电时间和NDS差不多，两个多小时就能充满，充满后主机会自动断电，不用担心过充的问题。日版的GBM充电器标准电压是110V，需要转接器，神游的则可直插。随主机赠送的可更换面板，只需用笔尖或是牙签按一下GBM左侧的两个小点即可打开自行更换，非常方便；可用来携带GBM的保护套不但可保护屏幕，也方便了玩家外出携带。

# GBM测试二人谈

**小沛■** 北斗兄，GBM的屏幕这么小，你玩了这么长时间，眼睛累吗？

**北斗■** 没事儿，GBM有多级亮度调节，再加上点阵小，画面更清晰，看上去还是挺舒服的。就算玩RPG，看清文字也没任何问题。

**小沛■** GBM“体型”这么迷你，你都装哪？

**北斗■** 装口袋里呗，废话！你看，横着都行。就算女生想挂在胸前，它都比手机轻。

**小沛■** 充电方面有什么要注意的吗？

**北斗■** GBM用的是内置锂电池，和手机、GBASP等的工作原理一样，前三次充足十个小时充分激活，以后大约三个小时就OK了。

**小沛■** 现在这两块面板我都不太喜欢，以后有没有更漂亮的？

**北斗■** 难道你想要DOA版？！放弃吧……任天堂不会出的。神游官方暂时也没这方面的消息，反正GBM套装里就会带一块，你先凑合着用，估计以后应该会推出其他款式吧。

**小沛■** GBM这么小，不太容易拿稳，它的防震一定不错吧？

**北斗■** ……要不你试试？

**小沛■** ……别客气，你先！

# GBM，背负使命的诞生

□特约撰稿人/王俊生



在1989年4月21日那天，横井军平以“够用”这个概念，在这个世上创造一个属于娱乐业的神话：GameBoy。从来没有一台游戏主机的销量能够超越它，也从来没有这样多的人为之疯狂，就连任天堂当时也没想到，在进入21世纪之后，这个不起眼的小东西会在最危机的时候，成为自己帝国危机时刻最有力的支持者。

垄断给任天堂带来了数不尽的财富，然而对于玩家来说却不尽然一任天堂自然认为GB系主机赐予了玩家们足够的随身乐趣，但事实上，它远可以做得更好。

从GB降生的第一天起，批评和意见就伴随着数不清的赞誉而来：不够纤细的身材、糟糕的液晶显示屏……然而任天堂并不为所动。而是整整过了9年半，直到1998年10月21日，才推出升级换代的版本GBC！

垄断，让玩家们不得不在残影和黑白灰度块中度过了3000个日夜，直到GB最后一丝利润被榨干。

相比竞争激烈的家用游戏市场，掌机的日子实在太悠闲、太舒适了。以至于任天堂只是稍稍改头换面把GB包装成了GBC，便又可以继续高枕无忧地数起钞票来。

自然，很少有人知道GBC的硬件设计初稿，早在GB发售后1年便已经完成了。而在GBC发售的时候，GBA的硬件架构设计也早就完成。但是任天堂还是让玩家等了3年。一直到离GameBoy发售12年差1个月的时候，GB系真正的换代产品GBA才姗姗来迟。

这一切全拜垄断所赐，所以玩家们还要表现得感激涕零、五体投地，非此不足以报答任氏帝国的大恩大德。




如果不是索尼的PSP紧紧相逼，加上家用主机市场的流年不利，NDS决不会在GBA发售了3年半之后就匆匆上市。

NDS2004年的发售确实不在任天堂原先设计的时间表上。这主要归功于当时索尼咄咄逼人的气势对山内家造成的压力。而第三代主机的提前发售，所带来的直接后果便是对GBA市场的影响，因为就在此前不久，GBA的改进型GBA SP才刚刚推出一按照任氏在掌机市场里一贯做法，这简直可以算是火热新鲜的机种了，本来无论如何不该即刻升级的。

不过，目前的情况看起来任天堂当时是有点多虑：PSP卖得虽然还算不错，但无论如何尚未发展到足以撼动GB系主机天下的地步。在日本，NDS把差距拉得越来越大，而在欧美，同样的一幕也正在或者即将上演着。

但这种情况任天堂却并不真的想看到：现在竞争变成了自己左右手互搏，NDS没有抢掉PSP的份额，却由于兼容GBA游戏而抓走了后者不少的潜在客户，在同一个锅子里抢食的结果，便是缩短了GBA的寿命。对于已经习惯于通过垄断来攫取利润的任天堂来说，这是绝对不能容忍的，最起码，要想办法在NDS已经发售的前提下，尽最大可能延长GBA系产品的寿命，而这也正是GBM的使命。

第二代掌机的油水，离被榨干还远着呢。

垄断的阴云似乎又正在慢慢积聚，在这个时候，玩家的需要又被再一次压制到了最低，而任天堂已经如其一贯的那样代表我们做出了选择：够用，只要够用就行了，你们不需要别的。但这一次，玩家还会如此容易满足么？




| PS2 | 本刊译名：真·三国无双4 猛将传 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 光荣 | 2005.9.15 | 4494日元 | 150KB |
| 动作 | DVD-ROM | 日版 | 1-2人 | 12岁以上 |

## 壹 继承和联动

从《真·三国无双2 猛将传》开始，本系列中就引入了记录继承和游戏联动的要素。本刊也曾经多次介绍过继承和联动的操作方法，不过总有一些新上手的玩家对此存有疑问。因此，在这里还是对此作一下说明。

**【记录继承】** 第一次运行《真·三国无双4 猛将传》（以下简称猛将传）时，放入光盘后程序会自动检测记忆卡中是否存在《真·三国无双4》（以下简称本传）的游戏记录。如果有的话，则会提示是否制作猛将传的记录文件。如果选择是，便会自动生成一个猛将传的记录，此记录将会完全继承本传的进度，包括武将成长、武勋、武器、道具、护卫武将等等。通过记录继承，就不用在猛将传中重新练级和收集道具了，节省了很多时间。

**【游戏联动】** 如果只使用猛将传的光盘进行游戏的话，就只能玩新增的外传、立志、修罗等模式。想要在猛将传中进行无双模式、自由模式的游戏，就要通过与本传联动来实现。进入猛将传的主菜单，选择“オリジナルシナリオ”选项，将会出现“真·三国无双4のディスクからデータを読み入みます よろしいですか?”（是否与本传进行联动?）的提示。选择はい（是），出现“ディスクトレイを开けて真·三国无双4のディスクをセットしてください”（打开光驱，放入本传光盘）的提式。此时打开PS2光驱，取出猛将传光盘，放入本传。静待数秒，等本传资料读取完毕之后，屏幕上会出现“ディスクトレイを开けて真·三国无双4猛将传のディスクをセットしてください”（打开光驱,放入猛将传光盘）的提示，再按照提示放入猛将传光盘就可以了。游戏联动成功后，猛将传的主菜单中便出现了无双模式、自由模式等选项。

## 贰 猛将传新增要素

### ★游戏难度

猛将传中共有五种难度，新增了最容易的“入门”难度，适于对动作游戏不太擅长的玩家。在本传中最难的“修罗”要使用吕布在无双模式中通关之后才会出现，而在猛将传中则可以直接选择。

### ★武将选择

本传中除18名初始武将之外，其他武将需要满足一定条件才能出现。而猛将传中可以直接选择全部48名武将进行游戏。

### ★游戏模式




猛将传新增了外传模式、立志模式、修罗模式这三中游戏模式，在本传中原有的挑战模式中也增加了坚守、急袭这两种小游戏。另外猛将传还增加了允许玩家设置自创武将的编辑模式。

**外传模式**类似于《真·三国无双3 猛将传》中的列传模式。外传模式中共有18个关卡，每关都有数量不等的“推荐武将”，推荐武将一般都是与该关的剧情相关的角色。在初次进行外传模式时，只能使用每关的“推荐武将”其中之一作为1P。如果双打的话，2P可以选择任意武将。当过关一次之后，就可以自由选用任意武将来进行该关的游戏了。

**挑战模式**中的“坚守”规则是据守两个城门，防止敌人进入门内。突破防守的敌人达到一定数量之后游戏便会结束，坚持的时间越长成绩越好。“急袭”则是在一定的时间限制之内尽可能多地破坏木箱、坛子，以及消灭敌兵、战车，每破坏一件物品或者消灭一个敌人都会得到一定分数。

**编辑模式**允许玩家自建一个武将，自由设置他（她）的外形、相貌、声音、武器招式等等。自建武将可以在自由模式、修罗模式、挑战模式等游戏模式中使用，但是在无双模式中只能在双打时作为2P出战。

**立志模式**和**修罗模式**将在下文中单独讲解。

## ★武器以及道具

与以往各代不同，本次的猛将传并没有新增第五级武器，只是增加了“武器锻造”系统。另外猛将传中还新增了7种道具，这7种道具都必须在外传模式中获取。关于新道具的获得方法也将在下文中说明。



在本传中已经获得的武器、道具，可以通过记录继承的方法在猛将传中直接使用。如果还没有拿到的，也可以通过游戏联动的方法，在无双模式或者自由模式中获取，具体方法可以参考本刊以前的攻略。另外，为了方便只购买了猛将传、没有购买本传的玩家，所有的武器、道具也都可以在外传模式中得到。不过限于时间和篇幅，本期对此不做详细的介绍。如果有必要的话，将在以后的游戏研究所栏目中刊登。

另外，自创武将第四级武器获取方法是“困难”难度下在列传模式任意一关达成千人斩。不管此自创武将使用的是何种武器，方法都是通用的。

## ★强化道具

强化道具是猛将传中新增的系统。在每过一关之后（无双模式、自由模式、外传模式均可），都会随机得到一些“书卷”，也就是能力强化道具。得到强化道具之后，在主菜单选择“幕舍”选项，然后再选择“强化アイテム使用”，就能进入强化道具使用界面了。

强化道具分为武将能力和武器属性两大类。武将能力道具有体力、无双、攻击、防御四种，分别可以提升武将的四项基本能力。无论是哪一个武将打出来的强化道具，都可以给任意一个武将使用。不过能力已经达到满值的武将无法通过使用强化道具来突破能力上限。




武器属性则分为武攻和武效两种，分别可以用于提升武器的基础攻击力和附加效果，这也就是所谓的“武器锻造”系统。武器锻造也有一些使用限制:首先，第四级的武器是无法锻造的，最多只能锻造第三级武器。其次，强化道具只能用于增强武器上已有的附加效果，但是并不能增加新的附加效果。例如一把武器上面有增加体力、无双的附加效果，那么可以通过强化道具来提升这两项数值，但是并不能改造出增加攻击力的效果。第三，武器的重量和“Evolution攻击”属性是无法改造的，而附加效果的数值上限是20。因此，想要通过武器锻造系统来改造出一把“绝世神兵”的话，仍然需要自己先去打一把合适的武器作为“原材料”：它必须是第三级武器，这样才能有6段攻击；它的重量最好是“轻”或者“标准”（除非你喜欢用重的武器）；它最好附带有Evolution攻击的属性，而且已经带有一些实用的附加效果，例如攻击力、防御力、体力、无双增加量等；附加效果的数值高低无所谓，但是一定要有，否则就不能改造出来。

另外要注意的是，如果继承了本传的记录的话，一开始会奖励每种强化道具各5个。这与本传记录的进度高低并无关系，即使是新建的本传记录也同样可以获得强化道具的奖励。

# 叁 新增道具

## ★新增道具取得方法的通用条件：

猛将传中一共新增七件道具，都必须在外传模式中获取，游戏难度不限，“入门”难度也可以得到道具。

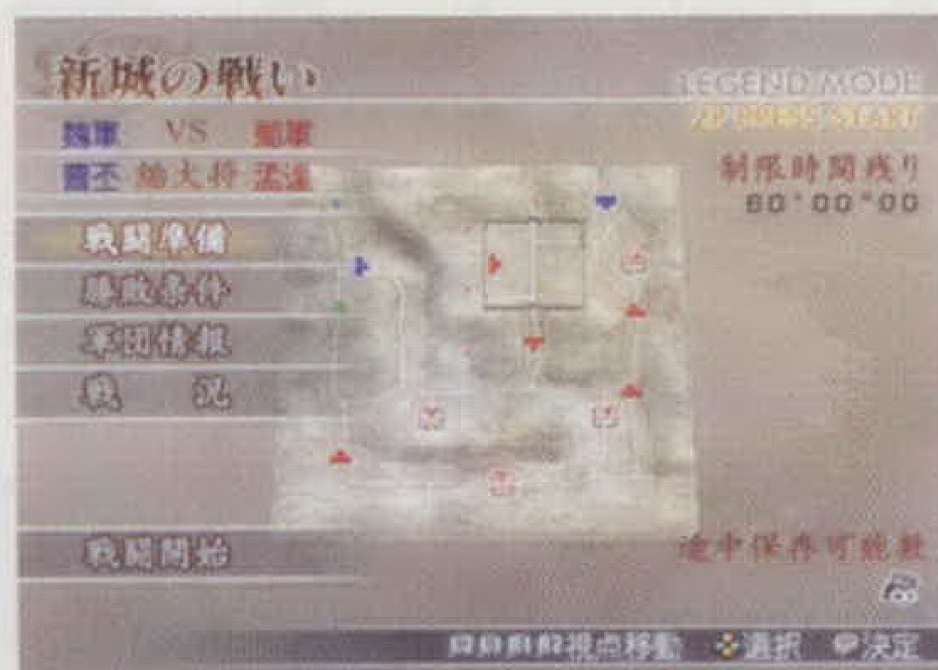
### 玄武秘石



道具效果：每击破100人后防御力成长。防御力成长是永久性的，相当于在战场上得到盾牌道具。
获取关卡：新城之战
获取条件：2分钟之内击破城外所有武将并达成80人斩。

**获取指南**

本关敌方共有孟达、邓贤、李辅、申耽、申仪五人，孟达据守城内。由于时限只有两分钟，所以建议选择“入门”或者“易”难度，并且装备赤兔马、白虎牙、羌族角等道具。开战之后骑马直奔城外的邓贤、李辅、申耽、申仪四人，并且直接使用骑马攻击将他们杀死，不要下马浪费时间。这里不必刻意去杀杂兵，只要在赶路的时候顺便消灭一些便可，80人的击破数很容易达到。达成条件之后会有贵重物品出现报告，位置在城内的西北角。同时城门也会打开，进入城内击破孟达以及两个据点兵长便可过关。大约在三分半钟的时候会出现蜀军援军，要注意（当然此时应该已经获得道具了）。




### 飞龙甲



道具效果：Charge攻击中可以跳跃，取消Charge攻击的硬直，对某些硬直较大的武将作用很大。
获取关卡：祁山之战
获取条件：击破全部敌将，张颌最后击破。

**获取指南**

本关开始之后诸葛亮会安排计谋，让蜀军将敌人引诱到指定地点，然后迂回偷袭。不过获取飞龙爪并不需要遵循他的指示。最简单的方法是直接冲向敌军，这样会使诸葛亮的计谋失败。接下来蜀军会全部撤退，只剩下玩家独自一人作战；而魏军则转入攻击态势，同时魏军主帅司马懿也会暂时撤退。此时将魏军除张颌之外的三员武将全部击破（费耀、夏侯霸、戴陵）。这三人手下都带有副将，不过要获取道具只需击破主将便可，副将可以无视。另外还要注意的一点是由于诸葛亮计谋失败，所以魏军士气高涨，大多数武将都带有斗气，尤其是夏侯霸和他手下的三个副将全都是斗气武将，如果选择了较高的游戏难度的话会比较难以应付，需要多加小心。消灭这三员武将之后，再击破张颌，就会有贵重物品出现报告，位置在地图东北角，魏军的本阵南边。接下来司马懿会重新出现，消灭他就可以过关了。

### 乱舞极书



道具效果：无双乱舞的威力会随着持续时间的增加而提升，有利于按住○键持续发动无双乱舞。
获取关卡：麦城之战
获取条件：达成千人斩。

**获取指南**

此道具的获取条件比较简单，杀够一千人便可。开战后尽量使用“地毯式”打法，按照地图上红点的指示，消灭所有的杂兵。要注意的是敌人的据点兵长要先留下不杀，这样敌军就会有源源不断的兵力补充，否则的话就杀不够一千人了。另外敌方的武将也最好先避开，如果击破敌方武将的话会导致敌人士气下降，引起兵力补充频率下降。如果选择较低难度的话，敌人士气下降幅度过大还可能造成友军杀死敌人据点兵长的后果。不过本关敌人的兵力还是相当充足的，尤其是在地图西南方敌人本阵内一口气杀四五百人绝对没有问题。另外本关的过关条件是击破吕蒙和曹仁，不要杀得兴起把他们两个也干掉了。当然，如果选择较高难度的话，也要稍微注意一下保护关羽和关平，他们两个被击破的话就Game Over了。达成千人斩之后，放有道具的宝箱会出现在麦城的西南角靠近城门的地方。

## 冰结冻矢



道具效果：可以射出带有冰冻效果的箭矢，在武将单挑的情况下非常有效。
获取关卡：阳平关之战
获取条件：五分钟之内打碎全部二十尊石像。

**获取指南**

要在五分钟之内打碎二十尊石像，时间还是比较紧迫的，所以建议装备绝影镫。战斗开始之后，由于正面的石台高度太大，无法直接通过，只能从地图东侧（右边）的小路绕上去。绕到上层的堡垒南面之后，会出现发现怪异石像的情报提示。这一片区域一共有九尊石像，建议骑在马上直接击毁便不要上下马浪费时间。使用绝影镫可以防止被周围的敌人打下马来。石像被击毁后便会爆炸，注意及时避开不要被炸到。接下来继续从东侧的小路往上走，在上一层的路口左右各有一尊石像，将它们击毁之后会出现台阶通往堡垒北面的区域。堡垒北面的区域同样各有九尊石像。这样一共是二十尊石像，五分钟之内全部击毁就可以了，道具会出现在地图最北端阳平关内敌军本阵之中。另外击毁石像的过程中可能会出现张鲁、张卫合体妖术、蜀军援军到达等信息，都不必理会。击毁石像之后张鲁会回到本阵之中，消灭他就可以过关




## 吸气甲



道具效果：受到攻击的瞬间按防御键，可以少量恢复体力。在修罗难度下有很大效用。
获取关卡：十常侍之乱
获取条件：击破盗贼头目四次。

**获取指南**

这一关要获取道具的话，建议选择“困难”难度。开战之后，我方总大将何进会遭到伪十常侍的攻击。不要去理会何进，他便会很快阵亡。接下来，董卓会变为我方总大将，而且汉献帝的马车会出现在南门附近。此时，敌军方面的侯览、曹节等人和友军方面的曹操、孙坚、刘备都会陆续出现。在混乱之中，南门还会不断出现盗贼袭击，获取道具的条件是击破盗贼四次。如果将侯览、曹节等人全部击破，则敌军总大将张让就会出现。而一旦张让出现之后，盗贼就不会再出现了。所以，在成功四次击破盗贼头目之前，要尽量延缓张让的出现。这一关友军方面的董卓、曹操等人都非常强（斗气武将），如果选择较容易的难度的话，敌将会被很快击溃，所以最好选择“困难”。而且不要去主动攻击侯览、曹节等人，让他们和友军交战便可。道具会出现在南门的西侧。获得道具后消灭所有敌将，再击破张让过关便可。

## 馒头袋



道具效果：消灭敌兵之后会有一定几率掉落补充体力的包子。但是在修罗难度下似乎无效。
获取关卡：葭萌关之战
获取条件：三分钟之内击破杨松、杨昂、杨任。

**获取指南**

此道具获取方法非常简单。建议选择“入门”或者“易”难度，装备赤兔马。战斗一开始直冲敌人本阵，击破杨松、杨昂、杨任三员武将便可。途中如果发生落石、马超突袭等事件不需理会。另外如果选择较低难度的话，在达成消灭这三员武将条件的同时往往也会达到二百人斩，则会获得另外一件道具，是本传中已有的神气环。神气环的出现位置是在敌人本阵之中，而馒头袋的出现位置是在地图中央，不要拿错了。







## 神铁蹄



道具效果：提升野兽部队的能力……没有太大意义的道具。
获取关卡：南中决战
获取条件：快速击破徐晃（具体时间未确定）。

**获取指南**

基本上没有什么难度，开战后直奔徐晃将其击破即可，建议装备赤兔镫。地图中央的通道是无法通过的，只能从东南的小路绕过去。道具就出现在徐晃的初始位置附近。接下来击破司马懿过关就行了。

# 肆 立志模式

立志模式是本次猛将传增加的全新模式。在以往的无双系列中，玩家所扮演的都是独当一面的武将，而在立志模式中，则需要扮演一个最初级的小兵，逐渐提升自己的能力和军阶，并最后成为一名武将。

进入立志模式之后，首先要自创一名角色，这一步骤类似于在“编辑模式”中建立自创武将。玩家要设置角色的性别、姓名、体型、相貌等等。与编辑模式不同的是，在立志模式中可选的武器招式只有剑、枪、戟三种。不过不用担心，这里所选的武器招式并不是最终可用的武器招式，随便选一种即可。接下来需要为这名角色选择一个“上官”，也就是顶头上司。在游戏流程中，上官将会赏赐给你一些武器，而赏赐的武器是与该上官角色所使用的武器种类相同的。因此，在这里可以根据你比较喜欢的武器招式来选择上官。例如你打算今后使用刘备的招式，就可以选择刘备作为上官。可惜的是这里只能选择魏、蜀、吴三国的角色作为上官，没有他势力角色。另外，上官的武器招式也并不一定代表该角色最终可以使用的武器招式。




### ★自宅

创建好角色之后就进入了自宅界面。在这里有四个选项：技能获得、防具变更、存储进度和出发。存储进度无需解释了，而出发就是进入战斗。

**技能获得**：如同前面我们说到的，在立志模式中玩家扮演的是一个最初级的小兵，连最基本的技能都不具备。最开始此角色只能使用二段攻击（也就是连打□键两次），连Charge攻击、无双乱舞这些技能都还没有学会。这些技能都需要在“技能获得”选项中学得。学习技能需要消耗技能点数，一开始会拥有50点初始点数，一般来说建议用这50点学习三段攻击和四段攻击，或者三段攻击和Charge攻击。否则的话只有两段攻击会让人非常不适应。另外每场战斗结束之后，都会根据任务完成情况得到一定的技能点数用于学习技能。技能一共有8类26种，某些技能必须达到一定的军阶或者已经掌握了某种基础技能才可学会（例如无双乱舞必须达到什长军阶并已经学会四段攻击）。

技能中比较重要的包括基础类、格斗类和计略类。前两者关系到角色的基本招式能力，一定要优先学习，否则会对战斗造成很大困难。计略类技能则关系到过关后的评价，并且影响上官赏赐的武器防具。

**防具变更**：战斗结束之后，该角色的上官有可能会赏赐一些防具。防具并没有增加防御力的效用，只是改变外貌而已。在立志模式中获得的防具类型，可以在编辑模式中建立自创武将时选用。上官赏赐的防具类型和战斗评价有关，关于这一点将在下文解说。

### ★战前准备

立志模式的战前准备界面与其他模式类似，可以选择所持有的武器进行装备。立志模式中不存在道具装备。

与其他模式相比，立志模式的战前准备多出来一个“目标选择”的选项。在这个选项中，可以选择本关打算完成的目标。一般会提供三至六个目标，根据你的军阶，可以从中选择两至三个。目标内容是随机的，包括有击破敌人数目、击破武将数目、限定时间内过关、保持体力在一定限度以上等等。根据目标内容的难易程度，也会有相应的技能点数奖励。如果能够成功完成目标的话，过关之后就会得到技能点数，用于学习技能。在这里应该根据自己



的实际情况来选择目标，不要盲目地选择点数奖励高的目标。如果选择的目标未能达成的话，就得不到任何点数奖励了。

### ★进入战斗

在立志模式中由于玩家扮演的是小兵，所以与其他模式中的战斗还是有一些区别的。除了因为自己的能力有限而不能太过冒进之外，还有其他一些注意事项。

**视野范围**：立志模式中的战斗敌人的军团大多是不可见的，只有靠近敌人驻扎范围时才能发现。学习“侦察”技能可以扩大发现敌人的范围。

**军团贡献度**：在战斗中一般应该跟随自己的上官行动。当你杀死敌兵、敌将时，如果你处在上官的视野范围内，就会提升“军团贡献度”，而如果你离上官太远的话，就得不到军团贡献度了。军团贡献度将会影响到过关之后的评价。在开始战斗之前选择目标的时候，也应该考虑到军团贡献度的问题。有些目标的达成条件是与军团贡献度相抵触的，例如要求在一定时间内击破较多数目的敌军，而要消灭大量敌军的话就不得不离开自己的上官，遇到类似的情况就应该有所取舍，不要因小失大。

**密书获得**：战场上会随机出现敌人的传令兵，将其击破可以获得密书。如果学习了“寻问”技能的话，普通的敌兵也有一定几率掉落密书。密书的作用是掌握敌人的驻扎地点，获得密书的数量影响到过关评价。

**计略**：学习火计、伏兵等级能之后，就可以在战场上使用。通过计略所消灭的敌人数量会显示在屏幕右方，并且影响到过关评价。

**获得武器**：战场上还可能随机出现敌人的输送队长。击破输送队长可以得到武器。在立志模式中得到的武器可能是任意的类型，而且角色都可以装备。一旦装备了某种武器，角色的招式就自动变为与该武器对应的武将相同。例如装备霸江就会使用甘宁的招式、装备龙胆就会使用赵云的招式等等。

### ★过关评价

过关评价分为两个部分。一是技能点数的获得，战斗胜利后会奖励一定的技能点数，而每达成一项目标也会得到相应的技能点数奖励。二是战绩评价。战绩评价分为三个部分，分别是武力评价、知略评价和军团贡献度。武力评价包括击破敌人数量、击破武将数量、击破据点兵长数量，知略评价包括使用计略击破敌人数量、使用计略击破武将数量、密书获得数量。这几项数值会影响到上官赏赐的物品，例如知略评价较高的话就会赏赐文官类型的防具，武力评价较高就会赏赐武官类型的防具。



### ★特殊剧情

大约在第三至四场战斗之后，有可能会出现特殊剧情。特殊剧情有两种，一种是敌方势力前来劝降，如果同意的话则会投入对方阵营；如果不同意的话，则当前的上官会询问你是否愿意进入对方阵营担任卧底任务。如果同意担任卧底，就会进入对方阵营，再经过一场战斗之后便会得到“寝返”的命令，要在战场上将对方阵营的一员武将（也就是你投入对方阵营之后的上官）引入包围圈。具体方法是首先到达埋伏地点，然后回到需要引诱的武将身边，并且将他带入埋伏地点。

另外一种特殊剧情是上官直接要求你进入对方阵营担任卧底，实际的内容并无区别，就不再说明了。

### ★结束立志模式

立志模式一共有8关，结束全部8关的战斗后，就从小兵升级为武将，并且可以将该角色存为自创武将。8关结束时上官会赐予该角色几把武器，可以从中选择一把作为固定武器。而该角色的各项基本能力（体力、无双、攻击、防御）则是根据立志模式中修炼的程度来决定。

## 伍 修罗模式

修罗模式在《真·三国无双3猛将传》中就已经出现，本次的修罗模式与三代相比系统方面稍有变化，在这里做一下简要介绍。

修罗模式可以看成是“生存极限挑战”，在此模式中每一关的地图都是随机生成，游戏可以一直延续下去。修罗模式的游戏记录是独立的，武将成长度以及武器、道具和其他模式之间并不通用。要注意的一点是修罗模式的记录是唯一的，一旦读取记录的话原来的记录就会自动销毁，如果阵亡的话也无法接续，只能重新开始。

每一关的战斗开始之前，都可以在“目的地选择”选项中挑选自己想要参加的战斗。每个目的地的战场、目标以及奖赏是不同的。在目的地选择界面中，可以看到目的地的名称、附有设施和武勋换金率。附有设施分为道具店和锻造屋。道具店可以购买各种升级道具、装备道具，最重要的是还能购买补充体力的道具。在修罗模式中战场上很少得到补充体力的道具，主要依赖道具屋购买。锻造屋则可以加强武将所持有的武器，锻造武器需要消耗铁块，铁块可以从战场上获得。武勋换金率指的是战斗结束后所获得武勋兑换成金钱的比率。修罗模式中有丰富的战场事件发生，限于篇幅，只能留待今后的游戏栏目中再做介绍了。

**●附表：立志模式技能**

| | 名称 | 效果 | 所需点数 | 所需阶级 | 所需基础技能 |
|---|---|---|---|---|---|
| 基础类 | 三段攻击 | 可以进行三段攻击 | 20 | 兵卒 | |
| | 四段攻击 | 可以进行四段攻击 | 30 | 兵卒 | 三段攻击 |
| | 五段攻击 | 可以进行五段攻击 | 40 | 什长 | 四段攻击 |
| | 六段攻击 | 可以使用六段攻击 | 50 | 卒伯 | 五段攻击 |
| 格斗类 | Charge攻击 | 可以使用Charge攻击 | 30 | 兵卒 | 三段攻击 |
| | 无双乱舞 | 可以使用无双乱舞 | 60 | 什长 | 四段攻击 |
| | 觉醒奥义 | 可以使用无双觉醒攻击 | 70 | 副将 | 六段攻击 |
| 耐久类 | 兵卒修炼 | 提升体力、防御力 | 10 | 兵卒 | |
| | 什长修炼 | 提升体力、防御力 | 20 | 什长 | 兵卒修炼 |
| | 卒伯修炼 | 提升体力、防御力 | 30 | 卒伯 | 什长修炼 |
| | 副将修炼 | 提升体力、防御力 | 40 | 副将 | 卒伯修炼 |
| 弓术类 | 冰矢 | 弓箭带有冰属性 | 30 | 兵卒 | |
| | 贯通弓 | 弓箭带有穿透属性，攻击力上升 | 20 | 兵卒 | |
| | 无双铠 | 被弓箭击中没有硬直 | 20 | 兵卒 | |
| 马术类 | 基础马术 | 可以骑乘马、象等坐骑 | 10 | 兵卒 | |
| | 骑兵 | 以骑马状态开始战斗 | 40 | 卒伯 | 基础马术 |
| | 战斗马术 | 提升骑马速度、骑马是可以撞开敌兵 | 60 | 副将 | 基础马术 |
| 统率类 | 行军指挥 | 行动时友军移动速度上升 | 60 | 卒伯 | |
| | 战斗指挥 | 交战时友军攻击力上升 | 80 | 卒伯 | |
| | 补给指挥 | 受到伤害时，自己与附近的武将都会自动回复体力 | 40 | 卒伯 | |
| 计略类 | 火计 | 进入敌方据点时自动使用火计 | 60 | 什长 | |
| | 伏兵 | 按下SELECT键20秒，则在所处位置设置伏兵 | 40 | 卒伯 | |
| | 援护射击 | Charge攻击之后自动召唤弓箭攻击身体周围 | 50 | 卒伯 | |
| 情报类 | 寻问 | 除了传令兵之外，其他敌兵也有一定几率掉落密书 | 20 | 兵卒 | |
| | 侦察 | 可以发现更大范围内的敌军军团 | 20 | 兵卒 | |
| | 看破 | 可以发现敌军伏兵 | 20 | 兵卒 | |

# 全剧情小说

□文责/猴子

# FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

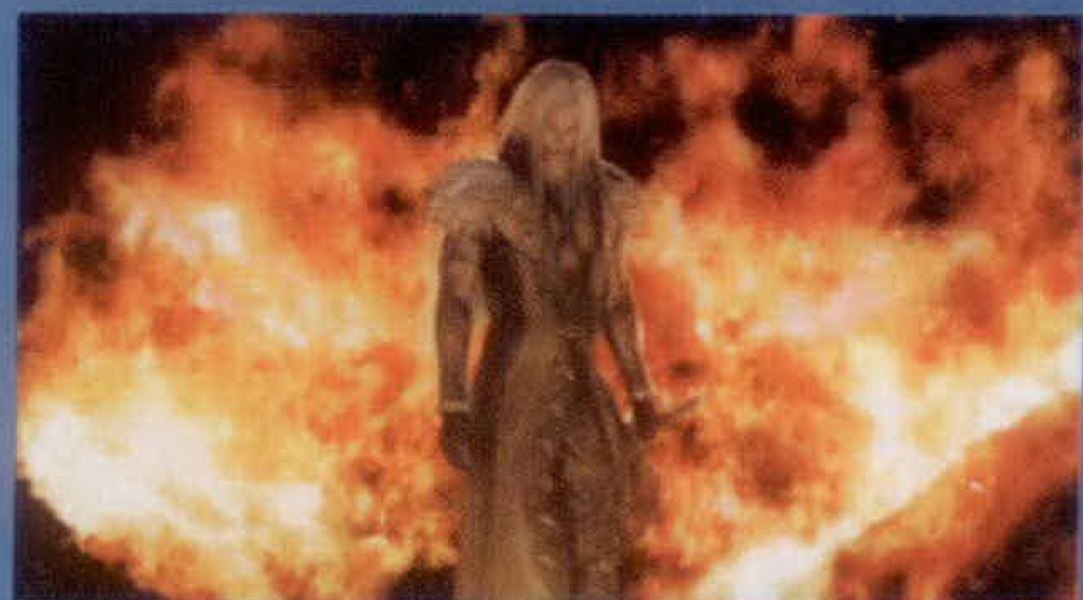
让各位FF迷们期待许久的电影《最终幻想7·少年归来》终于在2005年9月和大家见面了。这一次Square-Enix在影片制作上可谓是下足了工夫，终于有机会洗雪前次电影（Final Fantasy:The Spirit Within）失败所留下的的耻辱。令人遗憾的是，FF7的生父坂口博信现在已经自立门户，开发其他的游戏去了。不知道他看了这部由原来游戏的画师野村哲也执导的片子之后，会有什么感想呢？



↑500年前，这个星球上曾经发生过一段令人唏嘘的故事。作为亲历过那起事件的赤红13，他现在心里有什么感想呢？只有他自己知道。



↑神罗公司利用古代外星生物杰诺瓦的细胞对自己集团手下的战士们进行了基因改造。这些战士和他们的后代成了“星痕症”的受害者。



↑在神罗军队中，最优秀的战士萨菲罗斯是出自杰诺瓦实验的产物。他在得知自己的真实出身之后，开始憎恨身边的一切，变成了杀人如麻的魔王。



↑为了阻止萨得罗斯的阴谋，克劳德和他的伙伴们历尽艰难，同为杰诺瓦基因继承者的艾莉丝为此付出了宝贵的生命，长眠在古代种的遗迹中。

时光荏苒，斗转星移。500年的岁月可以磨平历史的痕迹，却磨不掉人们心中的思念。

在荒凉的大地上，有三个身影，如同三团火焰一般，风驰电掣地疾速奔走着。带头的正是那那岐，人称赤红13的兽人族勇士。他和两个儿子一起来到山顶，面对着下面的遗迹——一座曾经被称作魔晃都市的废墟。已经500多岁的赤红13沉默不语，今天他又要向孩子讲些什么故事呢……？

生命之泉，是维系着这个星球运转的能量。神罗公司发现了采掘这一能源的方法，并且在世界各地大肆开采，从而获得了巨大的收益。但是这些表面的繁荣是以牺牲星球的生命为代价换来的，所以有许多人开始对神罗产生了反对的意见。为了压制反对的力量，神罗募集了许多战士，并且把一种被称作“杰诺瓦”的外星球细胞移植到他们体内，让他们变得更加强大。这些战士中，最优秀的就是使用正宗宝刀的银发勇士萨非罗斯。然而，他在某一天得知自己是一次悲惨的人体实验的产物之后，就开始憎恨神罗公司，后来恨上了世间所有的一切。神罗公司和原先反对神罗的人们联合起来，和意图毁灭这个行星的萨非罗斯展开了持久的战斗。伴随着战斗的是惨痛的牺牲和留在大家心中的悲伤，但是在最后，这个星球以生命之泉为武器，成功地阻止了萨非罗斯的野心。所有的一切，纷争、野心、悲哀，全部随着生命之泉的喷涌而烟消云散。这一切，都是两年前发生的事情了……

## 新的开始

498年前的一天。白色的神圣魔法仍然在保护着这颗星球。人们的生活依然如故，处于半解体状态的神罗公司已经不能再左右星球上人们的命运了。但是就在那一天，一架带有神罗标志的直升飞机在北方的大空洞上方盘旋。

“曾先生！”一个女声在直升飞机的无线电话筒里回响着：“快看！”

“咱们找到了。”一个男子的声音从话筒里传了出来，里面透着成熟的自信。

“总觉得有点不太对劲啊……”一旁的女子似乎预料到了什么。

“还真有闲心啊，你们两个……”飞机上的人似乎有点不耐烦：“再不快点的话……”

“雷诺，拜托了。”那个叫曾先生的男人叫飞机上的人下来接他们。

“好的。”驾驶飞机的，正是那个叫雷诺的红发小子，神罗组织“塔科斯”（佣兵团）的手下。

飞机向空洞的下方降落。就在这时，山谷里传出了凌乱的枪声！

“喂喂喂，你们怎么了？”没等雷诺搞清楚下面发生了什么，只听到那女子急促的声音传了过来：“前辈，快跑！”

“那些人是谁啊？”曾的声音和那女子一样茫然而焦急。他们遭遇到什么事情了？

“呜！”女子似乎中了枪，发出痛苦的声音：“前辈，别管我，走啊！”

“伊莉娜！！”曾的声音也逐渐被枪声掩盖了。

驾驶直升飞机的雷诺最终没有找到那两个人，只好无奈地在天上盘旋了一圈，回去了……

魔晃都市“米德加”在战后仍然和往常一样兴盛，只是没有了神罗集团的控制，变得更加自由了。然而现在还不是高枕无忧的时候。两年前被萨非罗斯召唤出来的那颗陨星仍然停留在外太空，随时有毁灭世界的危险；以前接种过杰诺瓦细胞的孩子们，由于不明原因都染上了“星痕综合症”，他们的身上浮现出黑斑，有时候还会渗出黑色的粉末，甚至连克劳德也不能例外……

“求求你了，不要把丹泽尔带走……”一个小女孩守在一名卧病在床的少年身边，对着窗外的天空默默地祈祷着。她叫玛琳，是反神罗组织“雪崩”的领导者巴瑞特的养女。在上次大战结束之后，她一直和蒂法、克劳德等人住在一起。

楼上的电话响起来了。一个身材匀称的少女拿起了电话：“您好，这里是史特莱夫快递公司……请问……您是哪位？……是你啊，我当然记得……”

这位美丽的少女就是快递公司的二把手，克劳德·史特莱夫的女朋友——蒂法。究竟是什么人打来了电话呢？

“克劳德在哪里呢？”玛琳望着蒂法，神情有点忧郁。

## 不速之客

这时候，我们的主人公——克劳德，正驻足在悬崖边上。他的身边插着一把大刀——就是当初他封印萨非罗斯的“一刀两断”——这把刀已经插在这里整整两年了。虽然两年来没有什么麻烦出现，但是他和许多孩子们的“星痕综合症”却越来越严重……算了，不想这些了，还是回去吧。克劳德一边安慰自己，一边发动摩托，准备踏上回家的路程，就在这时候——

↑两年之后，克劳德和其他接受基因改造的孩子一样，忍受着“星痕综合症”的煎熬。突然有一天，他遇到不明身份的黑衣人的袭击。

在荒凉的原野上，突然出现了两架重型摩托车的影子。两个穿着黑色皮衣的男子驾驶摩托车朝克劳德穷追不舍，而在不远的山头上，第三个黑衣人召唤出无数怪兽，向克劳德袭击过来！克劳德从车上拔出长刀还击，但是也只能勉强招架而已。

“哥哥，母亲在哪里？”一个黑衣人凑到克劳德跟前，向他发问。克劳德百思不得其解：他什么时候有过这样的兄弟？他们的母亲又是谁？还不等他搞明白眼前的一切，这三个人连同他们召唤出的怪兽转眼间都消失了。

克劳德打开手机查收留言，伙伴们的话语通过电话传到他的耳边：

“喂，我是巴瑞特！知道吗？我们发现大油田了！油！真是太好了，等我回去把这个好消息告诉玛琳！再见！”

“克劳德吗？刚才雷诺打电话找你了。这次有点麻烦……你去一趟吧！”蒂法的声音有些着急，克劳德赶到了约定的地方，可是……

“吃我一招！”雷诺挥舞着铁棒扑了上来，克劳德挡住他的攻击，朝旁边一让，这家伙扑了个空，被克劳德反锁在门外。

在屋子里等待他到来的是神罗塔科斯的干事鲁德，还有一个坐在轮椅上的人。他身上罩着被单，克劳德看不清他的面容。

“真不愧是原神罗战士啊，虽然只是你自称而已……”轮椅上的人发话了：“看来你的身手还没有退步啊。”克劳德不禁吃了一惊：“你是鲁弗斯？”

“那一天，我……”鲁弗斯似乎想和他叙叙旧，但是……

“你找我什么事？”克劳德看来并不想买他的帐。

“我在大厦爆炸之前……”

“袭击我的人是谁？”

“怎么说呢……”

“你们回去吧！”

两人似乎谁也没有听谁说话。鲁弗斯并没有对克劳德的不逊有任何不满，还是很平和地对他说道：“请你把力量借给我们一用吧。”

“我没有……”不等克劳德把话说完，鲁弗斯接着向他解释：“我们神罗欠这个世界的东西太多了……这个世界会变成这样悲惨的状态，我们是脱不了干系的。所以，我们必须做出应该的弥补。而现在的第一要务，就是对萨菲罗斯所造成的影响进行全面的调查。”

“你想怎么样？”克劳德始终不肯信任面前的这位不速之客。他们毕竟是仇人，或者说，曾经是。

“没有什么样。”鲁弗斯悠悠地答道：“只是现在出了些预料之外的事情，我们遇到了一点儿麻烦。袭击你的人……就是以卡达吉为首的三个家伙。”

“卡达吉……”克劳德回味着这个陌生的名字。

“他们似乎专门破坏我们的计划。不过我不清楚他们的目的。真是的。”透着毯子，克劳德似乎感觉到鲁弗斯的话语中透着一点迷惑。

“那么他们为什么袭击我？”

“卡达吉他们很年轻，但是很凶暴，是一群极端危险的人物。”鲁弗斯对克劳德说，“所以我们最后还是决定，聘请你做护卫，保护我们的安全。”

“我只负责运送东西的工作。”克劳德冷冷地回答。

“除了你没有第二个人能胜任了。”鲁弗斯恳切地请求：“我们原来的神罗战士，克劳德先生。”

“只是自称而已。”克劳德转身准备离开，突然他想起了什么，回头向鲁弗斯问道：“他们说的‘母亲’是什么意思？”

“卡达吉跟你说了些什么吗？”鲁弗斯漫不经心地说道，“用不着管他。在这个世上，不少孩子都有恋母情结。说起来，你是个孤儿吧？难道你不想看到笑颜回到那些孩子的脸上吗？”

克劳德知道，“那些孩子”指的是和他一样，患有星痕综合症的孤儿们。

“我们的最终目的，是重新组建这个世界的秩序，克劳德。”鲁弗斯向他伸出了手。



↑那三个黑衣人自称是克劳德的兄弟。而且提到了他们共同的“母亲”。难道他们说的“母亲”就是杰诺瓦细胞的遗传基因吗？



↑神罗集团的少东家鲁弗斯在上次劫难中奇迹般地生还，并且幡然悔悟。他向克劳德寻求帮助未果，自己也受到了黑衣人头目卡达吉的威胁。

# FFVII ADVENT CHILDREN



↑黑衣人中的罗茨在教堂与蒂法遭遇，二人展开了激烈的搏斗。蒂法精彩的拳术在这里得到了极好的体现。不过更搞笑的是罗茨的手机铃声……



↑蒂法遭到罗茨的暗算，好在性命并无大碍。克劳德来得真不是时候，不但没有帮助蒂法，自己也因为星痕症发作昏迷过去。



↑罗茨从教堂里偷走了克劳德的魔法晶球。阴险的卡达吉把这些千锤百炼才获得的魔法晶球作为执行计划的工具加以利用。



↑丹泽尔和其他孩子一样接受了卡达吉的诱惑，喝下了邪恶的黑水，他们体内的杰诺瓦能量被激发，拥有了和卡达吉等人相同的作战能力。

"拜托你了，克劳德，"雷诺从门外探进头来："帮我们重建神罗公司吧！"

"我没有兴趣。"克劳德甩下一句话，头也不回地离开了。

## 针锋相对

就在克劳德拒绝鲁弗斯和神罗组织合作请求的时候，蒂法带着玛琳来到了一个熟悉的地方：那是一座残破的教堂，里面种满了鲜花。没错，这就是当初艾莉丝经营的花园，现在这里是某个人临时的住所。

"克劳德哥哥就住在这里吗？"玛琳摘下一朵花，抬头向蒂法问道。

"看来是这样的呢。"蒂法注意到地上的一个箱子。玛琳向箱子看去。箱子旁边扔着几条绷带，上面也沾着黑色的粉末："和丹泽尔一样……克劳德哥哥也病了吗？"

"是的。说起来，是因为过去的战斗……不，也许没有什么关系吧……"蒂法对玛琳说道："咱们回去吧。"

"不！我要等克劳德哥哥回来！"玛琳拦住蒂法的去路，一脸不快的表情。

"是吗？那等他回来以后呢？"蒂法对玛琳微笑。

"带他一起回去！"玛琳稚气的小脸上似乎充满了决心。

"那你可得说服他哦。"蒂法接受了玛琳的建议。与此同时，雷诺和鲁德倒在了地板上。克劳德刚一离开，那个黑衣人就跟过来了。鲁弗斯镇定地坐在轮椅上，面对着这几个家伙。

"我不希望你再说谎了！"黑衣人卡达吉对鲁弗斯说，"你最好对我说实话！"

"那个东西……似乎在逃亡的时候从直升机上落下来了。"鲁弗斯是说谎的行家，声音里没有一丝颤抖。

"是真的吗？"卡达吉一脸不信任的神情。

"我可以发誓。"鲁弗斯面不改色心不跳地应答。

"是吗？那你就对着他们发誓吧！"卡达吉把两张工作证扔在他面前，上面血迹斑斑。那是曾和伊莉娜的证件。

"你们的目的是什么？"鲁弗斯似乎明白面前的对手是什么人了。

"我们需要力量，把母亲迎回来啊。"卡达吉似乎对自己的努力十分满意："只要是为了重新'团聚'在一起，不管怎么样，也……"

"团聚在一起？"

"是的。就是把所有继承母亲细胞遗传因子的孩子们，聚集在一起。"卡达吉骄傲地向鲁弗斯扬了扬双手："然后，向这颗星球复仇！我们的准备工作已经就绪了，但是不知道是谁把母亲给藏起来了！"

"你说的准备工作，是……"

"就是星痕啊，社长您也应该很清楚吧？"卡达吉看着鲁弗斯手背上的黑斑："生命之泉中蕴涵着母亲的能量。但是，我们并不知道母亲在哪里。"

"这也是没有办法。我们只是思念体而已。(注：即杰诺瓦的细胞分裂后生成的生物体)一旦我们被母亲发现的话，我们的细胞都会溶解的。但是，思念体和星痕并不是全部。真正意义上的'团聚'，指的是……"

"是什么？"

"社长，你现在也注意到了吗？"卡达吉在鲁弗斯跟前蹲了下来，猛然抬头盯着他看。鲁弗斯发现，对面之人的眼睛和常人并不相同……

这时候，蒂法和玛琳还在教堂里等着克劳德的到来。这时，一阵沉重的脚步声传了过来。玛琳高兴地迎上前去，却被蒂法一把拉住：刚刚来到这里的人并不是克劳德！

"陪我一起玩好吗？"来者向玛琳伸出了手。那人一身黑色皮衣，满脸凶悍之气。他叫罗茨，是黑衣三人组的一员。

蒂法紧紧地保护着玛琳，不让罗茨接近她。

"母亲在哪里？呃？好难闻的味道！"罗茨对这里鲜花的气味似乎并不满意："母亲在哪里？"

"这里没有什么人！"蒂法怒目注视着这个不怀好意的家伙。

"是吗？那就陪我玩一玩吧！"罗茨向蒂法亮出了拳头，谁知这正合她的心意。蒂法叫玛琳躲在一旁，取出了搏击用的手套……

罗茨和蒂法的拳术似乎不分上下。两人交手十几回合，最后蒂法一个空中下击把罗茨撞倒在地上。罗茨栽在一堆破椅子当中。

还没等蒂法和玛琳来得及高兴，一阵熟悉的音乐从罗茨倒下的地方传了出来。那是……他的手机在响？不会吧？

"是我。哦，那个不在这里呀……好的，知道了……带她们走。"从一堆碎木头中站起身的罗茨接完电话，向蒂法使了个眼神："咱们接着来。"

蒂法迎了上去。谁知道卑鄙的罗茨居然用手中的电磁护甲超速移动，在背后暗算了她！中招后的蒂法痛苦地倒在了花丛里。罗茨走上前去一把抓起了她，谁料自己太阳穴上却冷不丁挨了一家伙。他恼怒地回头一看，是玛琳用什么东西……那是什么？那旧箱子里装的不正是克劳德他们用过魔法晶球吗？

"真是得来全不费工夫啊……"罗茨的眼中闪过一丝笑意。

"玛琳，快跑！！"蒂法用尽力气向她喊去，但是……

## "团聚"（前篇）

丹泽尔一个人坐在水泥地上。就像许多得了星痕综合症的孩子一样，他们中的许多人得不到别人的关怀，每天流落在街头巷尾。每当蒂法和玛琳都不在家的时候，丹泽尔就自己坐在街头的水泥台阶上发呆。"你也得了星痕症吗？"一个拿着莫古利布偶的少女走到他身边，看了看他发黑的手臂。她手中的布偶上面也沾着黑色的粉末。

"走吧，有人给咱们治病。"那个少女拉着丹泽尔的手，和其他孩子们一起爬上了一辆破旧的货车。开车的是一个身穿黑色皮衣的人，他叫亚祖，也是卡达吉的手下。

克劳德赶到了教堂，只看见蒂法倒在地上，箱子里的魔法晶球全都不见了！他急忙跑过去抱起了她：

"蒂法！振作一点！"

"你来得太晚了……"蒂法艰难地睁开了眼睛。

"是谁干的？"克劳德眼中冒出怒火。

"不知道……"蒂法突然想起了什么，猛地坐起身来："……玛琳！"

蒂法想去把玛琳救回来。但是她的体力已经耗尽了。只见她身子一歪，又倒在了地上。

"可恶！"克劳德看着周围残败的样子，突然间他的左臂剧烈地疼痛起来！星痕综合症在他身上发作了，黑色的粘液从他的胳膊上渗出来，滴在地上。在一片迷乱之中，他仿佛看到了那个男人，在一片火海里出现……渐渐地，他的意识也模糊了……

当克劳德再次清醒的时候，他发现自己躺在家中的一张床上。蒂法躺在旁边，还没有醒来。

“想不到你们还真重啊。”克劳德转过身去，看到雷诺和鲁德站在他后面：“你们是和孩子们一起住的吧。”

“现在孩子们呢？”雷诺指了指空空的房间：“怎么样，和我们合作吗？”

“我……”克劳德看着昏睡的蒂法，欲言又止。

“好了，你自己考虑吧。”雷诺看到克劳德茫然的神情，摇了摇头，离开了。

玛琳被罗茨带到了古代种的遗迹，一片由白色化石组成的森林。卡达吉看着眼前的战利品，似乎满意：“这就是哥哥藏起来的东西吗？它们都是在生命之泉里诞生的呀！”

他从箱子里拿起一颗魔法晶球，把它嵌在手臂上：“有了这个，我们就会获得新的力量……”

与此同时，克劳德正在等候雷诺的消息。他们去调查失踪的孩子们的下落了。

“星痕综合症？”醒来的蒂法看着克劳德被感染的左臂，：“你想就这么放弃，连自己的死活都不在乎了吗？”

“这种病是无药可治的。”克劳德无奈地摇了摇头。

“可是，丹泽尔并没有放弃呀！”蒂法很不满意：“不要再逃避了，大家一起奋斗吧！这样才能得救啊！……难道说，不是一家人，真得不行吗……”

“没用的。”克劳德的神情十分沮丧：“依我看……大家都没有希望了……”

“你这个人，总是这么拖拖拉拉，拖拖拉拉的……”蒂法生气地把脸转到一边。

“你们想磨蹭到什么时候啊？”雷诺和鲁德不知从哪里冒了出来，他们刚才出门去调查孩子们的下落了。

“找到了吗？”蒂法急切地问道。

“有人看见，他们被那几个家伙带走了。”看来雷诺并没白跑这一趟。

“他们去了哪里？”克劳德很清楚，雷诺说的“那几个家伙”是谁。

“被遗忘的地方，”鲁德说道，“他们的老巢在那里。”

所谓的“被遗忘的地方”，指的是古代种的遗迹，那片白色森林。两年前，艾莉丝把自己的生命溶化在生命之泉中，变成了拯救这个星球的能量。对于克劳德来说，这里是一片伤心之地，曾经和他朝夕相处的好朋友，或者在某种程度上说，是初恋的心爱之人，就长眠在这里……

然而，现在这里变成了卡达吉一伙实现自己野心的基地。他们把所有患有“星痕综合症”的孩子们聚集在一起，并且准备举行一个邪恶的仪式。

“我们，从母亲那里得到了力量。”卡达吉高举双手，向孩子们发表演说：“这是把苦楚带给人类，和这颗星球战斗的力量。其实这种力量，你们每个人都有，是的，我们都是兄弟姐妹。从生命之泉里获得了母亲的力量，被选中的兄弟姐妹们。但是，现在这颗星球却在阻碍着我们的成长，所以你们的身体才会遭受这么巨大的痛苦！”

“现在，就让我来医治你们的病痛吧！”卡达吉的心理战术似乎相当奏效，所有的孩子们都被他的话语迷惑了，除了玛琳之外。只见他走到水中，他四周的泉水随即变成了漆黑的颜色。

“大家和我一起来！”卡达吉掬起一捧黑水，喝了下去。孩子们纷纷效仿他的样子。丹泽尔稍一犹豫，也捧起黑水喝了一口，他的瞳孔突然变成一条直线，眼睛里闪出了邪恶的光芒！

## “团聚”（后篇）

克劳德正在赶往古代种遗迹的途中。假如他不能及时赶到，后果将不堪设想。就在这时候，他的意识仿佛进入了另外一个世界。

“你来了吗？”一个熟悉的声音在他的耳边响起。

“……”克劳德发现自己站在一片鲜花丛中，背后的人是……

“这样下去，你的身体会垮掉的。”一只纤弱的手按在他的左臂上。

“……！”克劳德似乎感觉到了一丝芬芳的气息，那是……艾莉丝？

“提问！你为什么要来这里啊？”

“也许是因为……我想得到原谅吧。唔，是这样的。”

“你想得到谁的原谅？”

克劳德猛然回过头来，却只看见一条笔直的道路被抛在身后，他发现自己仍然骑在摩托车上。刚才的一切都是幻觉吗？就在这时，几声枪响打破了克劳德的沉思。卡达吉带着两名手下，拦住了他的去路！

接受了“母亲”力量的孩子们拦在克劳德的跟前。这可不是幻觉！他们在卡达吉的带领下，走上了歧途。克劳德不想让他们



↑克劳德赶到古代种遗迹，不但没能营救丹泽尔他们，反而陷入了以一敌三的不利境地。还好文森特及时赶到，助了他一臂之力。



↑为了不让卡达吉等人获得“母亲”的能量，鲁弗斯把杰诺瓦的细胞藏匿在某处。真正的隐藏地点，只有他自己才知道。



↑这一款手机广告为Square-Enix大捞了一笔。为了对得起广告费，史艾安排该手机在电影中有一分多钟的特写，充分展示了它的录音功能。



↑雷诺和鲁德是本片的两位搞笑专家。这两个“小强”级的人物虽然武艺不精，但是很有敬业精神。无论挨打多少次都会坚强地爬起来。

FFVII ADVENT CHILDREN



↑面对空中飞翔的巴哈姆特，克劳德百感交集。由于一时疏忽，他现在不得不面对自己亲手培养的召唤兽的攻击。他应该怎么办呢？



↑在和卡达吉作战的时候，昔日共同作战的伙伴们全部在关键时刻登场，并且给克劳德以极大的帮助。以前玩FF7的玩家们，现在应该很感动吧！



↑卡达吉被克劳德穷追猛打，最后挂在了摩天楼的边缘。说来也怪，以前这样的场景应该是正面人物倒霉，反面人物落井下石才对啊。（笑）



↑克劳德的犹豫使卡达吉获得了与杰诺瓦细胞融合的机会，结果萨非罗斯借尸还魂，又出现在克劳德的面前。他的表情比过去更酷了啊。

受伤，只好紧急刹车，结果一个跟头栽倒在地上。

“你还真来了啊……”卡达吉似笑非笑地盯着倒在地上的克劳德。

“我是来接孩子们回去的！”克劳德坚毅地抬起了头。

“这位就是咱们大家的哥哥，”卡达吉向孩子们介绍着，“不过可惜的是，他背叛了咱们！”

不待克劳德回话，亚祖和罗茨就冲了上来！卡达吉也拔出了刀，三人一起向克劳德发动攻击！

尽管克劳德武艺超群，但是以一对三并没有什么胜算。很快他就处于劣势，被卡达吉打倒在地上，他的手机掉进了水里。

眼看克劳德就要落败的时候，空中突然出现了一个血红色的影子。一个身份不明的人披着一条红色披风，向卡达吉等人连续射击。这三个家伙发现占不到什么便宜，只好不甘心地撤退了。披风里的人向克劳德显露了他的真实面目，他就是……

“到底出了什么事情，文森特？”克劳德看着面前这位久未谋面的老朋友。

“还好我来得是时候。”文森特仍然是那副冷酷的表情，“你和孩子们得的星痕症，是因为艾莉丝的生命之泉的力量在你们体内流动，把邪恶的物质强行排出去。”

“邪恶的……物质？”

“和萨非罗斯相同的DNA，杰诺瓦细胞的遗传因子。如果你愿意这么称呼的话。”文森特血红的眼睛里掩饰不住仇恨的怒火。当初他被神罗公司抓去做了人体实验，才变成这么一副不人不鬼的怪模样。

“你怎么知道得这么详细？”

“曾和伊莉娜。”文森特回忆着不久前发生的事情：“我找到他们的时候，他们已经奄奄一息了。他们似乎经受了严酷的拷问。虽然保住了性命……但是，管他怎么样呢。”

“拷问？”

“那是他们自作自受。”文森特不屑一顾地说道，“他们似乎得到了杰诺瓦的细胞。”

“那就是卡达吉他们所说的‘母亲’吧……”克劳德开始明白为什么这三个人管自己叫“哥哥”了。

“从天而降的不祥之物，杰诺瓦。”文森特冷冷地回答道，“只要找到了这个，就可以使萨非罗斯重生。”

“卡达吉……究竟是谁呢？”克劳德对这三个“兄弟”的身份提出了质疑。

“这个……我不知道，也不想知道。”文森特想要离开，突然草丛里川出了响动，玛琳从里面钻了出来。

“……你有没有原谅过别人？”克劳德向文森特发问。

“没有试过。”

“那就试一下吧。”克劳德拉着玛琳的手：“咱们走。”

大家离开了这片伤心的森林。只有克劳德的手机在水中播放着朋友们的留言：

“克劳德，我是里夫。现在工作怎么样啊？我在契拉西一带看过了，你在那里也有生意啊？真像是你克劳德的作风啊。如果可以的话，你能不能帮我们一个忙啊？雷诺他们有事相求，你和他们联系一下吧。”

“好久不见，我是尤菲！我听乌泰说，孩子们都失踪了呢！究竟出了什么事？告诉我啊！不知为什么，情况好像有些不对头……你可要留神啊！”

无数好友们关怀的话语留在了电话里。而克劳德却没有时间接听。他必须及时找到卡达吉他们，不然的话……

## 最终决战

卡达吉带着被魔化的孩子们，来到了米德加都市的中心广场。根据鲁弗斯提供的情报，神罗公司把杰诺瓦的细胞藏在纪念碑里。但是，鲁弗斯又一次愚弄了他们。

“这样的话，一切都应该结束了吗？”卡达吉把手伸向天际。镶在他手臂上的魔石发出耀眼的光芒。一只巨大的召唤兽出现在空中——那是克劳德的终极召唤兽，巴哈姆特零式！

蒂法想要保护受伤丹泽尔，但是面对巴哈姆特却无能为力。正在危急的关头，一支长矛突然刺了过来，帮助她解了围。那是……希德吗？

“这是咱们新的飞空艇！”希德指着天上盘旋的飞船。所有的伙伴都及时赶到了这里，一场恶战就要开始了……

巴哈姆特的实力异常强大，但是克劳德依然顶住了它的攻击。随着巨龙朝天上飞去，克劳德也不断向高处跳跃。当他快要赶不上去的时候，就会有一位同伴助他一臂之力。

“去吧！”蒂法拉住克劳德的手，把他送上更高的空中。

巴哈姆特并没有愣在那里。它发动了更强大的魔法攻击，一个巨大的能量球向克劳德袭来！克劳德忍住伤痛，用身体顶住能量球的冲击。就在那个时候，一个粉红色的身影突然出现在他的面前：“去吧！”那是艾莉丝在冥冥之中向他伸出的援助之手吗？克劳德突破了巴哈姆特的能量屏障，一刀向它劈了下去！就这样，召唤兽之王终于倒在了城市的废墟中。

“有意思啊，接下来你想看哪个召唤兽呢？”卡达吉对身边轮椅上的鲁弗斯说道。

“看看这个吧，不孝子！”鲁弗斯突然掀掉身上的毯子，从轮椅上站了起来。他的手中赫然拿着杰诺瓦的细胞样本，只见他把手一扬，样本朝几十层楼下的地面摔了过去！

“母亲！不要啊！”卡达吉一声惊呼，随即愤怒地向鲁弗斯施放魔法，而后纵身跳下了大楼。鲁弗斯也朝楼下跳去，并且拔枪向卡达吉还击。

但是，杰诺瓦最后还是落到了卡达吉手里，鲁弗斯被及时赶到的曾和伊莉娜救了起来。克劳德担负起追击的任务。经过一场又一场惊心动魄的追逐之后，克劳德终于追到了卡达吉，把他堵在那座开满鲜花的教堂里。

此时克劳德的星痕症又发作了。正当他走投无路的时候，教堂的花圃里突然涌出了生命的泉水，落在他的身上。他手臂的黑斑消失了！

“去吧，克劳德……”艾莉丝的声音又一次回响在他的耳际。克劳德重新鼓起勇气，打败了卡达吉。

“你这么做是没有用的。”卡达吉仍然抱着那个装有杰诺瓦细胞的盒子不放：“我只是个被操纵的人偶而已，但是，我会和母亲合为一体的！”他一边说着，一边取出残留的杰诺瓦细胞，开始了最后的融合……克劳德不能容许卡达吉得手。他举起大刀朝下面的卡达吉劈了下去！但是，一阵强大的气浪把他拦了下来。那是——

“好久不见了，克劳德。”当克劳德定睛仔细看去的时候，一张永远无法忘怀的面孔出现在他的面前：萨非罗斯！卡达吉完成了最后的融合，这个邪恶的强敌又回来了！

"你……你究竟想要干什么？"

"星痕……是死者的思念，寄宿在人身体上的表现。"萨非罗斯向他解释："我的目的，就是以这个星球作为船只，向着黑暗的宇宙行进！母亲她，也是这么想的吧……"

现在已经没有什么可说的了。克劳德使出全身解数，和萨非罗斯展开了激烈的最终决战。

"你的力量，为什么变得这么强大？"看着眼前的对手，萨非罗斯不肯相信自己的眼睛："不过，你心中最重要的是什么呢？只有把它从你面前夺走，我才能找到更大的乐趣吧？"

"你错了。在我心里，这个世界上没有一件东西不重要！"克劳德出其不意地把战刀分成六把，向萨非罗斯发出致命一击！

"你只是我们的回忆而已！"克劳德成功地封住了萨非罗斯的攻击，他成功了吗？

"我……不会成为你的回忆的。"萨非罗斯化作无数灰暗的羽毛，消失在空中了。卡达吉的身体落在了地上。他仍然顽固地用刀指着克劳德，但还是一个趔趄倒下了……

"卡达吉？"一个声音从天上传了下来。那是艾莉丝的声音！

"母亲……？"卡达吉倒在克劳德的怀里，天上的雨水打在他的脸上。那是生命之泉的水吗？

"不要再这样硬撑着了，好吗？"艾莉丝的声音仍然回荡在天际："你不是一直想到这里来吗？"

"母亲……"卡达吉把手伸向天空，随着生命泉水的冲刷，他的身体化作无数光点，在风中飘散……

地面上的人们享受着生命之泉的恩惠。所有得了星痕症的孩子们身上的黑斑都消失得无影无踪。一切灾难真的就要结束了……

"是你啊。原来你一直陪着我们。谢谢你……"蒂法看着由艾莉丝的生命化成的雨水，心中若有所思。

"砰！"一记响亮的枪声划破了大家的喜悦。亚祖和罗茨向克劳德偷袭，子弹打穿了他的胸膛。克劳德支撑不住，倒在了地上。

"咱们……一起回去吧……"他们两个并不死心，发动了所有的魔法，想和克劳德同归于尽。

克劳德不顾身上的重伤，挥舞着大刀，向他们两个冲了过去！

一阵剧烈的爆炸之后，这个世界恢复了寂静……

"克劳德！"蒂法和伙伴们没有想到情况会变成这个样子。克劳德……会死吗？

"克劳德……一定会回来吧……"丹泽尔牵着玛琳的手，望着窗外的景色。

## 尾声

不知过了多少时候，当克劳德恢复意识时，他发现自己正在教堂的生命泉水中，孩子们围在他的身边。

"姐姐说了，你一定会来这里的。"一个孩子对他说道。

"欢迎你回来哦！"玛琳和伙伴们都站在不远的岸上，迎接他的到来。

"我回来了。"克劳德已经很多年没有和别人说过这句话了。

"还有一个孩子的星痕没有治好呢。"赤红13提醒克劳德，这应该是最后一件棘手的事情了吧。

"别害怕，让他给你治好吧。加油哦！"蒂法在旁边鼓励着跃跃欲试的丹泽尔。

"来吧，没事的。"克劳德把丹泽尔接到水里，捧起生命之泉的水，浇在他的头上。随着丹泽尔身上黑斑的散尽，最后的星痕症患者从这个世界上消失了。

"治好了，治好了！"大家高兴地把他们围了起来，孩子们都跳到了生命泉水中。蒂法在远处向克劳德会心地微笑着，那灿烂的笑颜，仿佛在预示着美好的明天。

就在这时，克劳德突然看到两个人影出现在教堂门口，是艾莉丝和她以前的男朋友扎克。艾莉丝回头对克劳德笑了笑："已经没事了吧……"

克劳德目送他们两个消失在门外，心中似乎明白了什么："原来，我并不是孤身一人……"

剧 终



↑萨非罗斯被封印了，艾莉丝化成的生命之泉医好了所有患"星痕综合症"的人。丹泽尔最后在克劳德和蒂法的鼓励下，也接受了治疗。



↑在本片最后的十几秒里，艾莉丝终于在各位观众面前露出了正脸。她的男友扎克在门外等着她。看来，克劳德这辈子注定是要和蒂法在一起了。（笑）

↓艾莉丝用自己生命化成的甘泉医治了孩子们的病痛。本片没有什么"复活"的设定，是很明智的行为。她应该永远活在各位玩家的心中。



Xbox 360 访谈

□文责/龙马

# 游戏制作人眼中的 Xbox 360

Creator`s File #01
[CAPCOM]
制作人 稻船敬二氏

## 只要下足工夫，就有无限的可能性。

首先和大家见面的是CAPCOM的游戏开发总监稻船敬二先生。他现在正从事Xbox360版新作《Dead Rising》的开发工作。现在让我们听一听他对这台新主机有什么感想吧。

### Xbox360开发起来感觉像在做FC游戏?

记者：你们开发Xbox360游戏的时候，态度相当地认真啊。

稻船：在开发的初期阶段，我们就在想，“这个游戏平台应该比较好开发吧。”而当时这台主机给大家的印象就是“比过去延伸了一大步”的感觉。等到拿到Beta版的开发套件时，我们感到这台机器“真是太了不起了”。我们开发的态度也更加认真了。

记者：请问这台主机的精彩之处在哪里呢?

稻船：作为次世代主机，Xbox360在画面上的垂直进化是无庸置疑的。而游戏内涵方面的横向进化，也得到了进一步的发展空间。这一点在编程的时候就体现出来了。为了实现以前不曾有过的效果，我们必须在编程技术方面取得一些突破。这就使我们回想到了过去给FC开发游戏的时代。所以说Xbox360开发起来就和FC一样啊（笑）。

以前开发FC的时候，我们在硬件方面的优势毕竟是有限的，所以就必须从程序和其他内涵方面下一些工夫。只要工夫做到了，就会有无限的可能性。这就是Xbox360的优势啊。



稻船敬二

常务执行役员、开发统括。CAPCOM精锐开发部队领导者。曾开发知名游戏《洛克人》系列、现在从事Xbox360游戏《Dead Rising》的开发，并且正在筹划多款游戏的开发工作。

记者：这台主机本身的开发环境，似乎本身就很宽裕……

稻船：是的。真是一个对使用者异常友好的开发界面啊。(笑)这么说是因为这个界面是以Direct X为基础的，我们不必作什么无用功。但是，虽然开发界面很宽容，但是我们也遭遇到了难堪的局面。在一款游戏开发不久之后，我们就会产生疑问:“这款游戏怎么和一般的主机没有区别呀!”“瞧，这才是Xbox360上的游戏!”当然了，要让我们CAPCOM开发游戏的话，我们只会开发出后者。(笑)



↑CAPCOM在Xbox360上开发的第一款游戏，是以僵尸和恐怖著称的《Dead Rising》，卡氏在新游戏开发方面仍然抱着恐怖这个题材不肯撒手。

### Xbox Live的巨大魅力 游戏时仿佛近在咫尺

记者:看了《Dead Rising》的画面之后,我们感觉到,确实是次世代主机上应该有的画面啊。

稻船：说起来，开发的时候可是费了不少辛苦啊……（笑）游戏的画面全部采用高清晰锐化效果，还有精细背景的描绘工作，都是非下大工夫不可的。还有就是对空气的描绘，Xbox360可以很好地描绘出“热气扑面”或者“寒意袭人”的感觉。

直到现在，游戏开发小组在开发时不堪工作压力悲鸣的声音还在我脑中回荡呢。（笑）

记者:那么,关于Xbox Live方面,您有什么高见呢?

稻船：说到这个么，实际上我对Xbox360寄托的最大的希望，就是Xbox Live的进化。现行主机Xbox Live 的登录成功率和游戏的顺畅感存在着一些问题。所以在开发Xbox360版的时候，我们希望登录Xbox Live的时候能够更加迅速便捷。

记者:请问CAPCOM在开发Xbox Live游戏上，是不是抱着积极的态度呢?

稻船:那是当然的了。比方说《生化危机》在线系列游戏，除了单人上网游戏之外，CAPCOM也在对战格斗方面努力实现“多人网络对战”的普及。

记者：最近我们听说，《生化危机5》也在Xbox360的游戏开发名单之内……

稻船：我们有计划在次世代领域跨平台推出这个游戏。虽然现在仍然是最初企划阶段，我们已经感觉到次世代主机玩家们的热情了。为了不辜负大家的期望，我们对于游戏的开发精度做了很严格的要求。一般的游戏只要100人中有90人认为满意，就算是成功了；而这部游戏呢，我们更希望100%的玩家玩过后，都会有“好棒”的感觉。所以我们还有许多工作要做，敬请大家期待。

记者：CAPCOM在Xbox360的开发方面，的确做出了十足的努力吗?

稻船：CAPCOM在次世代上跨平台制作的策略是不会变的。虽然各大主机的机能未必相同，但是总的来说质量都是很高的，只要软件开发者把精力集中在开发上，就一定会制作出高素质游戏的。硬件开发商在发售前做了许多宣传工作，我们在软件开发方面也做出了积极的回应。“这大概就是新主机应有的素质吧”，我们就是抱着这个态度对游戏进行开发的。

Key Word

### 垂直进化与横向拓展

稻船氏在接受访问时，谈得最多的还是Xbox360的“可能性”这个话题。所谓Xbox360“在垂直进化（画面）和横向进化（内涵）上都得到了进一步的发展空间”，但是开发者必须付出足够的努力才能实现这一预言。由此可见，Xbox360对各个开发厂商来说，也是一块“试金石”。至于CAPCOM会开发出什么样的优秀作品，就得看开发人葫芦里装的是什么药了。稻船为大家准备的究竟是仙丹，还是切糕搓的丸子呢？让我们拭目以待。



Creator`s File #02
[FROM SOFTWARE] 制作人 竹内将典氏

# 这台主机的开发环境和以前的机器完全不同。


↑《魔导奇兵》（eNCHANT arM）是FROM SOFTWARE在Xbox360上开发的第一部RPG作品，人物比例完全写实，造型华丽。


↑这款游戏是融合了科幻和魔法的正统角色扮演游戏。在Xbox360主机刚刚发售的时候，制作这样一款符合东方人口味的游戏是很有必要的。


↑游戏的画面十分漂亮。让人猜不透的是，为什么FROM不把天诛这样的优秀游戏做到Xbox360上呢？也许是因为它最近在PSP上推出了《天诛·忍大全》吧。

作为在现行主机上活跃的软件开发商，FROM SOFTWARE在软件和硬件方面的开发上有着独到的秘诀。目前他们正在为Xbox360开发RPG游戏，现在我们就听一听他们的制作人竹内将典是怎么说的。

## 多重核心打造全新感觉 新主机硬件方面表现出众

**记者：请问您在开发Xbox360游戏的时候有什么感想呢？**

**竹内：**微软公司毕竟是搞软件起家的，他们给我们提供的开发环境自然也很不相同……他们（指微软的合作人员）对工作十分负责，我们在哪方面有疑问，都会得到迅速而准确的解答。甚至连一幅地图上一个细微的地方都不放过。像《eM——魔导奇兵》这部游戏，由于要和硬件同时发售，所以我们在开发的时候十分努力，同时也得到了微软方面的全力合作与支持。真感谢这些同行的帮助啊。

**记者：从现行主机转战Xbox360之后，你们在开发时发现了哪些不同的地方呢？**

**竹内：**有两点不同的地方。首先，Xbox360有3个中央处理器。由于采用了“多重核心”的技术，在游戏的外在表现上就显得与众不同，在开发的时候也增加了难度；其次，从画面上来看，“空间感”表现得很到位，确实表现了这个时代尖端游戏主机的特色。

## 更好地展现真实的感觉 Xbox360画面存在感出众

**记者：游戏的画面，将更趋近于真实吗？**

**竹内：**我们所说的真实……并不只局限于描绘人物的肌肤和服饰上金属的感觉。整个的游戏画面都会让人感受到真实的存在……画面给人的感觉与现行的Xbox将有很大不同。

由于这次的主机将对应高端电视，画面也将采取16：9的规格。宽银幕将给人们带来更广阔的视角，临场感也会随之倍增，更有一种贴近真实的感觉。

**记者：从画面比例来看，就有一种次世代游戏的感觉呢。**

**竹内：**新的画面比现行4：3的画面更加宽阔，玩家在游戏的时候都会觉得有些不同的。主要是宽屏幕看上去更加舒适吧。如果仍然使用4：3的电视玩eM这个游戏，那么屏幕上下会多出两道黑边。所以还是用高端彩电更好一些。此外游戏画面将会做得更加细致，字体会更小。如果你使用14寸电视的话，恐怕读起文字来会十分困难的。（笑）

## 新作容量占满2张光盘？ 坦然面对巨大挑战！

**记者：从这些画面的情况来看，这部游戏会占用相当多的容量的吧。**

**竹内：**这个问题么，其实我们也是非要面对不可的。（笑）一般来说，eM这样的作品用一张DVD也就应该差不多了，但是作为RPG，推出2张盘的可能也不是没有……

实际上，现在还出2张盘的游戏，确实显得有点那个。（笑）因此我们还得采取一些手段，比如活用即时演算、还有压缩技术，以及各种应对措施……

**记者：也就是说，也需要微软公司在技术方面多一些支持，使用高速DVD-ROM……**

**竹内：**Xbox360从硬盘读取数据的速度是十分惊人的。所以这款游戏安装在硬盘上运行的话，游戏起来将会更加方便。所以大家在选购主机的时候，请务必选用同捆硬盘的版本。（笑）

说到运行速度，实际上有一点值得重视。Xbox360的内存高达512MB，而DVD光驱的读取速度将达到每秒钟最低7MB。以这个速度来看，游戏中读盘的时间将大为缩短。

**记者：eM将作为次世代主机上的代表作，真是一件令人愉悦的事情啊。**

**竹内：**说起来，大家在9月的东京电玩展中就可以体验到这款游戏了。我们预计在参展时推出两种不同的体验版：一种是故事性较强的版本，使大家在游戏时欣赏剧情，找到一种玩RPG的感觉；而另外一版则以战斗为主，让大家体会到作战的乐趣。无论如何，还是请大家到时候在游戏大展时好好体会我们的新作吧。作为Xbox３６０上第一部正统RPG作品，它绝对不会辜负诸位热心玩家的期待。毕竟这是和新主机同时发售的游戏，我们也希望利用这个机会，在游戏制作方面开辟出一条新的道路。现在的游戏制作人，如果只拘泥于制作一种类型的游戏的话，恐怕是很难在业界长久立足的。作为一家有名游戏公司的游戏制作人，我也希望利用不同的机会提高自己的游戏制作水平，以期在竞争激烈的市场中站住脚跟。毕竟游戏界的竞争是残酷的，即使你现在很红，假如停在原地裹足不前的话，也有陷入泥淖无法自拔的危险。


竹内将典

在Xbox上开发过《御伽》、《合金之狼》等优秀游戏，据他个人所说，在Xbox360主机上就应该继续开发《御伽》这样的游戏。

Key Word

## 开发组件与技术支持

无论是哪个游戏制作人都对微软方面在技术上无微不至的支持感到满意。另外一方面，Xbox360开发是以DirectX 为基础的，开发的难度之低，在整个业界也是有目共睹的。微软一直强调以“简易宽松的开发环境”为目标，从Xbox360的开发组件以及技术上的支持来看，这些承诺并非虚言。此外，FROM SOFTWARE从现行Xbox主机到Xbox360的转型过程中，在微软方面得到的硬件支持和开发秘诀也是很多的。这些都是花钱买不到的财富。FROM SOFTWARE在Xbox360主机上开发的游戏，绝对值得以前Xbox的老玩家们期待。不过编者还是希望有一天在Xbox360上玩到《天诛》上的正统续作。

Creator`s File #03
[KONAMI] 制作人 内田明里氏

# 要想把游戏做好，必须得到新的技术支持。

下一位登场的是《搏击玫瑰XX》（暂定名）的制作人，内田明理先生。这部作品将完全重新制作，和PS2版将有很大不同。这将是多么辛苦的劳动啊……

## 新主机的即时演算画面和现行Xbox的CG质量一样

**记者：关于Xbox360版的开发，您有什么感想呢？**

**内田：**说起来，真是有够困难啊。（笑）因为一开始就没想把这部作品做成简单的移植作，而是要体现出“完全新作”的感觉……而一旦实际开发起来，就会发现数据的准确程度和开发精度与从前完全不一样。每名角色身上使用的多边形数量比起PS2版多了10倍都不止，与此同时背景的描绘也得做到与人物同步才行，否则就显得太不自然了。

**记者:要做好这样一部游戏,你们都得全力以赴啊。**

**内田：**是的。虽然我们一直有心理上的准备，但是实际的开发远远超乎我们的预料……以前只有在过场动画中才能表现的渲染效果，现在在即时演算的游戏里似乎就可以做到了。以前即时演算的人物在游戏里占用多边形较少，和过场动画中人物的创作方法和负责的制作人员都截然不同。现行主机在处理这些问题的时候，就遇到了很多的问题。

**记者：开发起来没有什么窍门吗？**

**内田：**没有。现在开发的时候，原先分别负责CG和即时演算的人员都混编在一起了。原先做CG的人现在负责角色面容和背景的描绘，而原先负责即时演算的人则搞起了动作设计……不管怎么样，双方人员都是一起合作，共同开发，摸着石头过河……一旦出现失误，就得从头开始。



内田明里

KINAMI旗下Gamesoft Company制作局的游戏制作人。代表作有《加油！伍佑卫门》（时任程序员）与《搏击玫瑰》。此外也参与了《心跳回忆女生版2》的制作。

**记者：慢慢地，游戏的制作就会告别黎明前的黑暗吧……(笑)**

**内田：**我们从PS到PS2转化的时候，还是循序渐进的转变；而这一次则是“一步登天”。既没有什么开发窍门，也没有固定的制作模式。结果本作在开发的时候，要体现出PS2和Xbox360的差距，还真不大容易。




↑搏击玫瑰在PS2是没有得到太多好评，这次转战微软系主机，难道要步“死或生”的后尘？KONAMI可不要变成第二个TECMO呀……

**记者：说起来，零子的面部描绘，是有一些微妙的变化……（笑）**

**内田：**无论如何,我们是希望本作更接近真实的。开发人员以前管这个角色叫“零子美眉”，而现在则要改口叫“零子姐姐”了。（笑）结果大家对这个变化褒贬不一。另外一方面，我们还要看广大玩家会有什么反应，说不定，零子的形象又会有所变化呢。（笑）

## 渲染技术的进步使画面质感进一步上升

**记者：Xbox360的机能，究竟有哪一点比较引人注目呢？**

**内田：**这个嘛，就有很多答案了。首先就是主机在渲染方面的能力。Xbox360在渲染的时候，甚至可以描绘出空气的明暗，这在以前的机器上是从来没有的。从这一点上说，Xbox360的机能确实实现了突破性的进化。另外一方面，画面的精细程度与深度的表现，以及人物与背景的协调度，也有了长足的进化。

**记者：也就是说，游戏的表现更接近现实了吗？**

**内田：**是的。由于新的渲染技术，使角色身上的光影效果更加接近现实，假如角色的造型不够写实的话，那么她们的投影就会显得怪怪的，会有一种“看上去不像人”的感觉。

**记者：这样的话，对于角色的描绘，是不是要求得更精细了呢？**

**内田：**自从PS时代开始，就有人提出“游戏要接近真实”的要求。这种写实的感觉，就要求游戏开发的硬件方面有所进步。而开发人也在不停的学习，考虑怎么把游戏做得更有真实感，让玩家玩起来感觉更像看电影一样。而Xbox360这部主机，将会吸引更多娱乐界的人士，让他们也投入到游戏的开发当中。



↑无论哪个公司都知道女性角色对玩家的吸引力有多么强大。就连KONAMI也不能免俗。其实游戏是大众文化，大俗就是大雅，这个道理谁都明白。



↑这是PS2版的画面。希望该游戏在Xbox360上的表现能够完全超越前作。制作人亦表示本游戏在Xbox360是完全重新制作的。

## 开发者对Xbox Live饶有兴趣就算被喝倒彩也要制作？

**记者：关于Xbox Live，您有什么看法？**

**内田：**很不错的东西。回家之后联上网络，融入虚拟游戏空间的感觉，我也很赞成啊。以前的单机游戏也有被网络游戏代替的时候，届时打开电视，就会有一种“浏览不同游戏频道”的感觉。本作也会用到Xbox Live的功能，无论单人对战还是团体战，都是有可能的。哪怕大家会因为这个喝倒彩也无所谓。

**记者：就算被喝倒彩也没关系吗？**

**内田：**有人喝倒彩，才像是体育运动嘛。（笑）在Xbox360上的作品会得到怎样的评价，我自己现在可不敢那么乐观。

Key Word

### 空气感

许多Xbox360软件开发者表示，这部主机在画面描绘上注重空气的感觉。有人不禁要问：“现行的主机已经对真实的描绘很到位了，你们还指望些什么呢？”其中一个答案就是描绘空气感觉的渲染技术。内田表示：“画面的质感得到了阶段性的提升”，这样的技术要更好地应用到游戏中，就必须积累更多的制作经验。为了得到这些经验，制作者有时难免栽跟头，但是内田却感觉像“拿到了新的玩具”一样喜悦。这些知名制作人眼中的新主机，就是这个样子。既然各位制作人手里已经有了开发游戏的利器，那么就请继续努力，开发出让大家满意的游戏吧。不然你们将来吃什么啊。（笑）毕竟大家要玩的是游戏。

## Creator`s File #04 [NAMCO ]

制作人 川岛健太郎氏　导演 国森将生氏

# 能够提供真实的感觉 这就是Xbox360主机。

NAMCO方面，在Xbox360主机上制作了以硬派世界观为主要特色的暴力游戏《幻城杀手》。我们请到了该游戏的制作人川岛健太郎先生和国森将生先生。大家就听这二位亲口述说对Xbox360的感想吧。

**记者：对于Xbox360的开发，您有什么感想吗？**

**国森：**简而言之，这部主机的画面更漂亮，游戏也做得更出色。这些都是理所当然的。在制作的时候，我们想得更多的是如何使游戏在画面和内在质量更加符合我们的要求。说起来，主要是指游戏的图像精度和游戏背景的纵深度。在Xbox360上，我们能够创造出非同寻常的世界，而只有经过实践之后，我们才有品评这部机器的资格。

**记者：那么，《幻城杀手》能让玩家体验到“非同寻常”的世界吗？**

**川岛：**是的。这一年以来，我们的制作宗旨一直是“如何体验游戏中的世界”。此后就一直把“在游戏中体验世界”作为最重要的要求。除了描绘周围建筑物，使人产生一种融入感之外，人物的造型也是严格要求写实的。在“细节”什么，我们强调“空气感”的存在。所以在开发的时候，反复进行了试验。

**记者：Xbox360是一部能够提供“体验”的机器吗？**

**川岛：**人类的本性之一，就是不停地去“体验”新的东西。所以人们才会冒着各种风险寻求刺激，才会去追求，去恋爱。而Xbox360主机则给大家提高了一个“虚拟体验”的机会。

**国森：**他这么说的意思是指利用Xbox Live的机能。人们进入虚拟的游戏世界后，依然通过网络和现实的世界相连通，这就多了几分写实的色彩。那么Xbox Live能够把虚拟世界与现实生活联系在一起，大家可以通过网络做许多事情。

**川岛：**不止是假想体验，我们在制作的时候，加入了更多生活中存在的要素。这就利用到了Xbox Live的网络机能，微软方面在提案中，设想到用网络把人们集中在一起，展开新的故事。就是这么一幅景象。

## 和未来的游戏联为一体 在网络上展开第二人生？

**记者：那么游戏玩起来会不会更加刺激……？**

**国森：**Xbox360是带有硬盘的啊。这样的话，游戏的可能性就更多了。因为硬盘里的游戏空间更加广阔。在同一个游戏里，玩家在公路上行驶时有玩《山脊赛车》的感觉，到了机场之后就会换成体验《皇牌空战》的滋味。在街头遇上小混混的话，还可以施展自己的《铁拳》呢。（笑）只要玩家买下这些游戏中的不同领域，就可以游戏了。

**川岛：**这就是超级刺激的“第二人生”啊。



↑各位开发人一再强调过游戏的“空气感”。请看游戏中雾气蒙蒙的样子，这就是Xbox360主机给大家最简短但又最有力的解答。



↑严格地说，本作其实是集许多暴力题材游戏的要素于一体的作品。“模仿”是一方面，像NAMCO这样的大厂，在模仿的同时必定会加入自己的要素。





↑狙击镜下的人物仍然十分清晰，Xbox360把每一个细节都描绘在大家眼前。希望在正式游戏的时候也能够体验到这样真实的感觉。

（笑）这不只是普通的MMO游戏，而是让人得到完全体验的第二次生命。因为有了硬盘这个超级利器，我们的开发理念也逐渐转变了。这个名叫Xbox360的盒子里，的确蕴涵着种种可能性。

**国森：**Xbox360是一个不错的硬件平台。微软的同行们提供给我们的开发平台，真是一部多功能的机器，大家可以在上面自由地开发游戏。除了硬件机能强大之外，这套开发工具使用起来也相当容易。

**川岛：**这种开放的硬件格局，真的体现了微软的特色。

**记者：那么，你们打算怎么开发新的作品呢？**

**川岛：**说起来，那些生逢PS时代的玩家们，除了把画面看得十分重要外，对游戏的内涵要求也相对提高了。在游戏中出现大量精美画面的同时，大家也会想到，“游戏里有什么有意思的地方呢？”

**国森：**随着技术方面的进化，游戏的自由度和简易程度也越来越高了。就像电影一样，观众要做的只是去“看”而已。就是这么简单。

**记者：这么说来，今后的游戏将向着“人人都会玩”的简单化方向发展吗？**

**川岛：**现在电影业界又重新兴盛起来，而游戏却没有那么多人关注了。一般来说，大家玩了游戏之后，只会说“这个游戏还可以”。但是等到5、6年之后再回顾现在的2005年的话，人们也许会认为，Xbox360在游戏主机的复兴道路上，迈出了历史性的一步。毕竟游戏这个东西的交互性比较强，许多作品在剧情方面的表现和电影一般无二。玩家们在游戏的时候，不但充分体会到看电影的滋味，而且还能过一把当主角的瘾。所以我们对于游戏市场的前景是比较乐观的。游戏不应该只有小孩子才去玩，很多大人也应该体会一下手柄的乐趣才对。我们这一款“幻城杀手”正是为这些成人玩家开发的。





川岛健太郎（右）代表作有《Famistar64》、《维纳斯与布雷斯》等。
国森将生(左)从手机硬件到Xbox360,从事许多不同平台的开发工作。代表作有《风之克罗诺亚2》。

Key Word

### 提供体验

川岛和国森认为，游戏制作的基本理念就是提供“体验”的机会。这种充满融入感的“体验”是不可缺少的。在实现了“写实”与“虚拟”相结合的Xbox360这台主机上，我们将会体验到《幻城杀手》这款游戏。而这部游戏的开发引擎，由Middleware开发的Unreal Engine 3，也是由川岛首次引进到日本的。他声称在游戏制作中，游戏性和动作部分将会得到完美的结合。难道说，这款游戏引擎的开发者Middleware也是Xbox360开发的核心要素吗？所谓“公欲善其事，必先利其器”，有强大的开发工具和技术支持作为后盾，Xbox360的开发人员才没有后顾之忧。有了先进的开发技术，才会有出色的游戏。

Creator`s File #05
[TECMO]

制作人 板垣伴信氏

# Xbox360是目前而言最好的游戏开发平台。



在现行主机上一直朝微软靠拢的TECMO的制作人板垣伴信先生，在转战Xbox360之后锋芒依旧不减当年。现在就让我们听听这位对游戏制作投入无限热情的制作人对Xbox360的感想。

## Xbox360的手柄机能基本上还能让人满意

记者：从现行的Xbox向Xbox360转型的过程中，你认为有什么地方比较出色呢？

板垣：有很多地方啦。真要我举例说明的话估计我得举出二三十条吧。（笑）首先是手柄还不错。无论从外形设计、重量还是震动的感觉上来说，都是很不错的。我以前就希望利用控制器来操作机器本体电源的开关，结果终于实现了。如果让我给手柄打个分的话，我估计得95分吧。

记者：为什么要减去5分呢？

板垣：如果你玩得一时兴起，结果误按了手柄正中的电源开关键，那可就危险了。实际上，我已经出了好几回这样的事故了。（笑）另外，由于手柄的小型化，也使一些人感觉不适。毕竟手柄这个东西，是没有100%完美的。

记者：那么，关于主机本体，您有什么评论呢？

板垣：对于主机的外形设计，我没有什么意见，总的来说很不错。作为一台电脑一样的家用主机，有一定的重量和厚度是理所当然的。至于机能方面，在领先的电脑技术支持下，现在的机能和它的硬件配置处理得很适当。不但机能强劲，而且稳定性很高。

还有就是上网的功能了。新主机上网速度很快，而且很牢靠。而且这次的上网宽带更加广阔了。对这台机器的网络机能，我实在挑不出什么毛病。次世代的游戏的网络化是一个大趋势，这一点我们在制作死或生U的时候就已经意识到了。新生的Xbox360值得每一个人去期待。



板垣伴信

TECMO公司下属Team—Ninja小组的领导者，世界闻名的游戏制作人，因为制作Xbox版《死或生》和《忍者龙剑传》系列而在业界走红。现在正在Xbox360上开发5款游戏。

## Xbox360的手柄机能基本上还能让人满意

记者：新主机的载体和现行机一样使用DVD-ROM，您对此有什么不满吗？

板垣：我们曾经尝试过多种大容量游戏载体，对于微软此次仍然沿用DVD-ROM一事，要说我们一点不满也没有的话，也是不对的。因为游戏因不同种类而异，出现容量不足的问题是早晚的事。Xbox360的开发风格和现行主机还是有些许不同的，微软的先生们为了实现种种效果给主机开发系统做了许多改进，我认为这台主机很有原创性。

反过来说，游戏的开发者并不简单地满足于硬件的限制。比方说，Xbox360支持1920×1080的分辨率，但是我并不认为这是画面精细程度的极限。如果要做到完全写实，画面的解析度至少要达到8000线以上。

记者：这么说来，作为制作人，你们的欲望是永无止境的了？

板垣：说什么欲望，其实都是些意想不到的东西啊。（笑）其实这都是和当时开发的机器平台有关的。我们的工作，就是在当时最先进的平台上，开发出效果最好的游戏。反过来说，假如开发者总是在想怎么制作超越当时的主流机种能力的游戏的话，那么这些人是失败的。

其实这么说起来，在开发Xbox360的时候，假如开发人一心想着怎么制作超越主机水平的游戏，那么他到最后一定会陷入困境。这样的结果，简直不堪设想。

## 有优秀的声音和图像才是优秀的电视游戏

记者：很多开发人都主张，“游戏真正好玩的地方，和声音以及画面根本没什么关系”……

板垣：这简直就是诡辩，真是一派胡言！（怒）电视游戏之所以得到广大市民的支持，就是因为它是“在电视上玩的游戏”啊。画面和声音怎么能不被重视呢？玩家要轻松愉快地享受的，是单人玩的游戏！如果是下象棋的话，你会需要找一个对手，而在玩家用电视游戏的时候，你是没有必要找许多人和你一起玩的。

假设说，把家用电视游戏中声音、图像等要素统统排除掉，剩下的内涵就是“游戏性”的话，那么哪一个电视游戏的游戏性，会和象棋、麻将、五子棋一样简单而深奥呢？人们必须要明白，电视游戏为什么会存在于世上而不消亡。我们正是为了同样的理由才开发这些游戏的。假如说，游戏性和画面声音一点关系都没有，那我们为什么要在Xbox360这么一款极力强调音质和画面的主机上开发游戏呢？（笑）

记者：那么板垣先生，你将在游戏中一直追求美丽的画面和厚重的声音吗？

板垣：是的，所以我们才决定为硬件机能最强劲的Xbox360开发游戏。就像当初我们决定在Xbox上开发死或生3一样。



↑Xbox的开发环境实在是高！游戏中城市的灯火辉煌，以及建筑物的雄伟宏大，都得到了很好的体现。这就是明天的游戏啊。TECMO在画面是确实没的说。



↑游戏中人物的动作一板一眼，貌似没有丢帧的迹象。在DOA4中，将会有更多女性角色登场，但是威猛的男人也是不可或缺的。（笑）



↑“美女打天下”已经成为TECMO公司大捞其钱的公开的秘诀了。随着次世代主机在画面表现能力方面更上一层楼，各位玩家又有得欣赏了。

Key Word

## 绘声绘色

在迎接Xbox360到来的时候，板垣曾经说过，“作为一个感性的制作人，我们一直在前线战斗，现在我们的心情就像得到了最新型的战斗机一样激动。（笑）这种火热的心情，就像我们当初一开始在Xbox上开发游戏时一样。”对于板垣先生来说，电视游戏的本质就是“生动的画面和惟妙惟肖的声音”。Xbox360能够提供最好的画面和声音，所以目前它是开发游戏的最好平台。以硬件机能为后盾的Team Ninja小组，从一开始为Xbox开发游戏时就一直抱着这个信念。至于他们在新主机上的表现会怎么样，我们会密切关注的。既然板垣一直强调游戏就要看画面，那么也希望他们做的mm别再都像一个模子里出来的才好。

## Creator`s File #06
## [SQUARE-ENIX] 制作人 山本泰弘氏

# Xbox最大的优势，就是和Windows的亲密关系。

作为日本国内首屈一指的游戏软件开发商，Square-Enix的影响力是无庸质疑的。该社在Xbox360上发表了《最终幻想XI》（以下简称FF XI），现在我们就请该作的主程序员山本泰弘先生来谈一谈他的看法。

### 三重CPU的强大吸引力 使开发人心动不已

记者：听说你们移植Windows版FF XI的时候，很快就轻松完成了任务。

山本：两者都是以DirectX为基础开发的，开发工具也共通的。所以移植起来相当的方便而且顺利。实际上呢，直到今年5月E3展结束之后，Xbox360版的移植工作才正式开动。Windows和Xbox360的开发界面很相似，这也为我们今后的工作提供了相当多的便利。



↑自从FF XI 在PS2上走红以来，Square-Enix充分地榨取着这款游戏的剩余价值，于是才有了PC和Xbox360的移植。这是PC韩版FF XI 的画面。

记者:的确,作为软件开发商来说,效率是很高的。

山本：我们感到，开发的工具准备得十分充分。比方说pix这个开发工具，能够调整描绘图像的点阵，用起来十分方便。像这样实用的工具还有许多，Xbox360的开发环境也变得更有亲和力了。关于Xbox360的种种要素，我们现在仍然在研究中。

记者：你们在研究些什么呢？能举个例子吗？

山本：比方说，Xbox360主机的三重CPU的构造。硬件开发人员看了之后都说："真是不得了啊。"（笑）这也是可以理解的。当初Windows版的FF XI只用了一个CPU就可以很顺畅地游戏，这次Xbox360的处理器连每个细节部分都做得更好……本来我们在一开始的时候，并没有设想到会使用3个CPU进行开发，一时还不好适应，幸亏微软方面的同行给我们提供了帮助，真是感谢他们啊。

记者：那么今后在开发Windows版和Xbox360版游戏的时候，两机种之间的界限会缩小吗？

山本:大概会这样吧。怎么说呢，Windows电脑和Xbox360存在着相同和不同的地方，要是说开发的时候一点也不费力气，那也是不可能的。

记者：那么，两者会存在什么差异呢？

山本:比方说声音。Xbox 360采用的是独特的音频格式。这和电脑版的声音制式是完全不一样的。此外就是CPU芯片的不同。Xbox360采用的是IBM公司的Power-PC芯片，它和Windows电脑采用的芯片有时候处理起来会发生程序逆转操作的情况，我们还得把这些问题修正回来。

### 高质素的声像与上网机能 Xbox360的神秘可能性



↑在Xbox360公布的时候，微软也同样公布了新主机的Xbox Live功能。这是对应Xbox360的新的上网套件组合装，硬盘网卡键盘耳麦一应俱全。

记者：除此之外，您对于Xbox360的机能，还有哪些关注的地方呢？

山本：当然就是高素质的图像和声音了。我们是本着使玩家们满意的宗旨来制作这个游戏的。电脑版的解析度是1280×742，如果在电视上实现这个精度的话，那么玩家们一定会大吃一惊的。

记者：这么说来，游戏的内容会有很大改变吗？

山本：在我个人看来，当新主机的硬件实现了一些新的要素的时候，游戏的本质就会有一些不同的改变。比方说游戏控制器，在它不断演变的时候，游戏也实现了从2D到3D的进化，游戏本身也得到了较大的改变。再比方说这次的高清晰画面。随着游戏画面和声音的进步，游戏本身也会冲破以前的枷锁，向着新的方向行进。

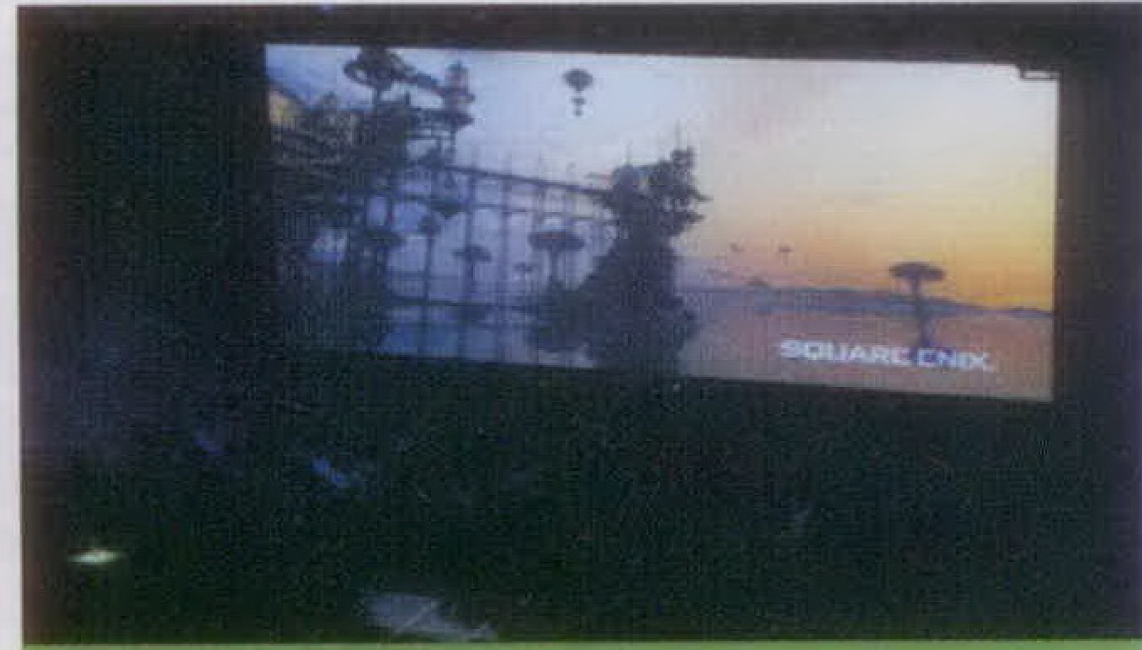
记者：除了输出图像得到了改善之外，Xbox360的高素质机能还有其他显著的要素吗？

山本：有的。比如说Xbox Live 功能。我社自展开Play Online活动以来，作为网络游戏的制造商，对于Xbox360的网络机能早就很关注了。

### 在硬件方面从不懈怠 继续为次世代主机开发游戏

记者：在游戏性方面，会有比较大的拓展吗？

山本：作为在线游戏，游戏性当然十分重要，而情报量的增加也是我们关心的问题。使用电脑上网的话，就会从网上得到大量信息，然后影响到游戏的运行。而Xbox360版的FF XI游戏者，将会



↑这是Xbox360新主机展示会时公布的FF XI的画面。屏幕比例是16：9，背景的描绘也异常精细。这样的游戏对于接触FF XI 较少的中国玩家来说更具吸引力。

和PS2及PC版的玩家出现在同一个服务器上。大家被共同的经历联系在一起，互相交换着情报。这些可能性都会在代表次世代的Xbox360主机上有所体现。

记者：你们对硬件的研究始终不曾松懈吗？

山本：是啊。说到FF XI的制作，现在我们正在进行Beta版的测试。在即将新主机发售的同时，我们也专门安排了一批硬件评测人员，就次世代主机普遍采用的"多重核心技术"以及"渲染引擎"的开发进行研究，我相信在不久的将来就可以看到研究的成果，它们将被应用到新游戏的制作之中。在将来，我们制作的游戏应该达到一个新的水平。



山本泰弘

Square-Enix程序员。担当了Windows版FF XI 的程序工作，也是Xbox360版FF XI的主要开发人。除了在PC领域工作十分熟练之外，对于同是出自微软门下的Xbox360的机能也十分关注。

Key Word

### 与Windows的亲和性

以华丽的游戏画面和在日本国内屈指可数的软件开发能力而著称的Square-Enix，该社在Xbox360上发表的作品就是著名的网络RPG——FF XI。作为SE的招牌作品，广大的Fans们看了最新的开发画面之后，恐怕没有人不会热血沸腾吧。然而这些高质量的游戏仅用了几个月的开发时间，着实让人惊讶不已。能够在这么短的时间内完成这么优秀的作品，真是多亏了Xbox360和Windows的亲和力啊。许多开发人员都有相同的看法。




□文责/龙马

# 中国电玩榜

**2005年第20期**

本期截至统计日期共收到有效选票1027张

C H I N A T O P G A M E S

## THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 8月31日－9月13日 | GBA上的最后一款超级机器人大战系列作品虽然看起来比较另类，但仍然获得了许多玩家的支持。

### 1位 最终幻想12

上期 1 | PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年3月 ■价格未定



计票：638

本作目前公布的试玩版中一共有两个场景，一个是米利阿姆遗迹，另一个则是福恩海岸。游戏中屏幕的右上方有小地图显示迷宫的地图，如此一来玩家在迷宫中探索时就要方便许多。

### 2位 真·三国无双4 猛将传

上期 2 | PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元




计票：607

和系列前几作一样，如果玩家同时拥有真354和猛将传两款游戏，就可以透过猛将传中的“MIXJOY”功能，在本传的自由模式与无双模式（限2P角色）中使用原创武将。

### 3位 超级机器人大战J

上期 3 | GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■6090日元




计票：534

为配合9月13日任天堂新掌机GBM上市，凡是购买本作的玩家，皆可凭游戏中所附的序号，于活动期间至“任天堂俱乐部”网站登录，参加游戏特制GBM面板的抽奖活动，预定提供1万个名额。

### 4位 王国之心2

上期 4 | PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



计票：511

唐老鸭在游戏中仍将扮演非常重要的角色，其声音相当有“穿透力”。

### 5位 新·鬼武者 梦之黎明

上期 7 | PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



计票：452

不同于前3代皆以知名演员来代言游戏主角，本次的主角是原创型角色。

### 6位 兰古瑞萨3

上期 8 | PS2 ■TAITO ■模拟战略 ■2005.9.29 ■6090日元



计票：409

系列最早是在世嘉16位主机MD上发售，而本作则是于1996年发售的。

### 7位 灵魂能力3

上期 6 | PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.24 ■价格未定



计票：378

商店模式是本系列的特色，玩家可用战斗中赢得的钱从商店中购买道具。

### 8位 塞伯拉斯的挽歌

上期 9 | PS2 ■SQUARE · ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元



计票：366

文森特一般采用第三人称视点，使用三筒枪时可切换为第一人称视点。

### 9位 龙珠Z 爆发！

上期 11 | PS2 ■BANDAI ■格斗游戏 ■2005.10.6 ■7140日元



计票：319

游戏中必杀技不再是死板的招式，发动超必杀技时角色的特写更为眩目。

### 10位 星际游侠

上期 10 | PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005年东 ■价格未定



计票：287

本作中的固定场景都是一气呵成的，之间没有传统RPG游戏中那样的场景切换。

### 11位 上期12 忍道·戒

PS2 ■SPIKE ■角色扮演 ■2005年秋 ■价格未定

计票：251

### 12位 上期13 合金装备4

PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定

计票：223

### 13位 NEW 战神（元气版）

PS2 ■元气 ■动作游戏 ■2005.11.24 ■7140日元

计票：194

### 14位 上期14 旺达与巨像

PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.27 ■7140日元

计票：165

### 15位 上期15 忍者外传·黑

XBOX ■TACMO ■动作游戏 ■2005.9.20 ■29.99美元

计票：157

本期期待榜唯一一款新上榜游戏是GBA上的机战J，本作从参战作品上看，许多经典机器人都没有登场，取而代之的，则是不少这两年人气非常高的动画里的机体，比如高达SEED和全金属狂潮等。就目前厂商放出的官方视频来看游戏的画面素质非常高，看来本作应该是不会让玩家们失望的了。

### 本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

本期日本软硬件销量排行榜的统计时间段恢复正常，也就是以前的每两周一统计，以后也是如此，如此一来以后本刊关于日本软硬件销量的统计应该会比以前及时许多。说到销量榜什么的，可能有一些玩家会认为满篇的数字挺没意思，不过依北斗个人之见，其实在说明有些问题的时候，数字反而比文字更直观，也更加能够说明问题。说说最近正在玩的游戏，本人终于从第3次α的战争泥沼中爬出来了，悠远传说攻略中。可能是经历过“复活”的“摧残”，再加上这次随处可见的搞笑剧情，本作还是非常值得大家一玩的。另外，“绿巨人”这款游戏也很爽快，用它发泄的效果比GTA还要更好。

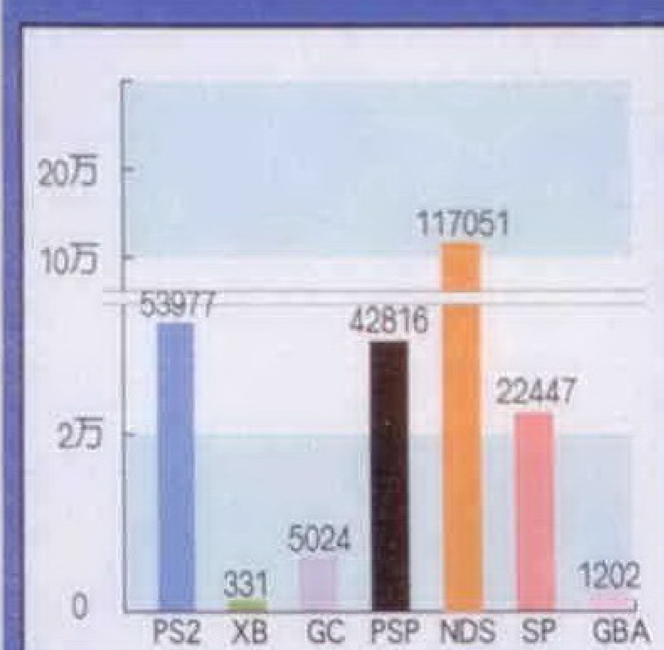
## 近期玩家玩的最多的游戏 最流行TOP15

THE MOST POPULAR GAMES

| 排名 | 上期 | 平台 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 价格 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | 上期 1 | PS2 | 实况世界足球·胜利十一人9 | KONAMI | 体育竞技 | 2005.8.4 | 7329日元 | 723 |
| 2位 | 上期 2 | PS2 | 真・三国无双4 | KOEI | 动作过关 | 2005.2.24 | 7140日元 | 614 |
| 3位 | 上期 3 | PS2 | 第3次超级机器人大战α | BANPRESTO | 战略模拟 | 2005.7.28 | 8379日元 | 587 |
| 4位 | NEW | PS2 | 悠远传说 | NAMCO | 角色扮演 | 2005.8.25 | 7140日元 | 532 |
| 5位 | 上期 7 | PS2 | 恶魔猎人3 | CAPCOM | 动作冒险 | 2005.2.17 | 7140日元 | 488 |
| 6位 | 上期 5 | PS2 | 格兰蒂亚3 | SQUARE・ENIX | 角色扮演 | 2005.8.4 | 7980日元 | 451 |
| 7位 | 上期 6 | PS2 | 零・刺青之声 | TECMO | 动作冒险 | 2005.7.28 | 7329日元 | 424 |
| 8位 | 上期 8 | PS2 | 樱花大战5・永别吾爱 | SEGA | 冒险游戏 | 2005.7.7 | 8190日元 | 362 |
| 9位 | 上期 9 | PS2 | 合金装备3・食蛇者 | KONAMI | 谍报动作 | 2004.11.16 | 7329日元 | 348 |
| 10位 | 上期 12 | GBA | 超级机器人大战OG2 | BANPRESTO | 模拟战略 | 2005.2.3 | 4800日元 | 307 |
| 11位 | 上期 14 | PS2 | 源氏 | SCE | 动作游戏 | 2005.6.30 | 7140日元 | 285 |
| 12位 | 上期 10 | PS2 | 胜利十一人8·在线革命 | KONAMI | 体育游戏 | 2005.3.3 | 7329日元 | 263 |
| 13位 | 上期 13 | PS2 | 勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主 | SQUARE・ENIX | 角色扮演 | 2004.11.27 | 9240日元 | 247 |
| 14位 | 上期 4 | PS2 | 战国BASARA | CAPCOM | 动作冒险 | 2005.7.21 | 7140日元 | 200 |
| 15位 | 上期 11 | PS2 | 战神 | SCEA | 动作冒险 | 2005.3.22 | 49.99美元 | 189 |

实况的魅力果然大，自WE9正式发售以来一直以明显的优势占据本流行榜首位，看来近期很难再有能撼动其宝座的大作出现。倒是第2、3名的座位估计在接下来的一段时期内会有一场激烈厮杀。本期新上榜的游戏是NAMCO前不久刚发售的悠远传说，能够取得这个成绩是意料之中的事，而且估计下期还可能有前进的余地。此外，另外几款最近发售的作品获得的票数也不少，距离打榜只有一步之遥。

## 日本硬件双周销量统计




本期NDS销量继续保持绝好调前进，其余各主机的销量和之前的水准基本持平。掌机方面，PSP双周4万份左右的销量其实已经不错了，但是如果继续按目前这个情形发展下去而没有大的改变的话，要想真正动摇任氏的掌机帝国还很不够。尤其是现在PSP上真正好玩作品的匮乏和冷饭游戏的泛滥已很成问题。

本期统计时间：2005.8.21–2005.9.4

## 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 7月1日–7月31日

由EA出品的多平台游戏“美式足球06”PS2版和XBOX版当仁不让的分别夺得了第一和第二的宝座。而微软前段时间专门为用XBOX上网联机对战玩光环的玩家们特意制作的对战地图包同样也大受欢迎。最后就是去年下半年发售的“星球大战・前线”竟然能够打败最新作“西斯的复仇”进入前十，果然姜还是老的辣。

| 排名 | 平台 | 游戏 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | PS2 | 美式橄榄球06 | EA | 2005.7.11 | 体育竞技 | 49.99美元 |
| 2位 | XBOX | 美式橄榄球06 | EA | 2005.7.11 | 体育竞技 | 49.99美元 |
| 3位 | XBOX | 光环2多人对战地图包 | 微软 | 2005.7.7 | 第一人称射击 | 19.99美元 |
| 4位 | GBA | 口袋妖怪・绿宝石 | 任天堂 | 2005.4.30 | 角色扮演 | 39.99美元 |
| 5位 | PS2 | 神奇四侠 | ACTIVISION | 2005.6.28 | 动作游戏 | 49.99美元 |
| 6位 | PS2 | 毁灭全人类! | THQ | 2005.6.21 | 动作游戏 | 49.99美元 |
| 7位 | XBOX | 横行霸道・圣安德列斯 | Rockstar | 2005.6.6 | 动作冒险 | 49.99美元 |
| 8位 | PS2 | 乐高星球大战 | EIDOS | 2005.4.5 | 动作射击 | 39.99美元 |
| 9位 | PS2 | 午夜俱乐部3・打击版 | TAKE2 INTERACTIVE | 2005.4.12 | 赛车游戏 | 49.99美元 |
| 10位 | PS2 | 星球大战・前线 | LucasArts | 2004.9.20 | 动作游戏 | 19.99美元 |

## 日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 8月22日–9月4日

这期的日本游戏销量榜被传说系列最新作悠远以双周近三十万份的销量夺得，虽然比前作复活传说销量略低，但这个成绩仍旧相当不错了。这次悠远传说的战斗系统基本回顾了系列传统，比复活简洁许多。根据动画改编的SEED新作也有14万份的好成绩，除了动画本身的高人气之外，这款作品厂商制作的也非常用心。

| 排名 | 平台 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 价格 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | PS2 | 悠远传说 | NAMCO | 角色扮演 | 2005.8.25 | 7140日元 | 296987 |
| 2位 | PS2 | 机动战士高达SEED DESTINY ~ GENERATION of C.E. ~ | BANDAI | 战略模拟 | 2005.8.25 | 7140日元 | 147400 |
| 3位 | NDS | 锻炼大脑的DS训练 | 任天堂 | 益智游戏 | 2005.5.19 | 2800日元 | 66182 |
| 4位 | NDS | 头脑放松教室 | 任天堂 | 益智游戏 | 2005.6.30 | 2800日元 | 60071 |
| 5位 | PS2 | 火影忍者・漩涡忍传 | BANDAI | 动作游戏 | 2005.8.18 | 7140日元 | 51654 |
| 6位 | PS2 | 实况世界足球・胜利十一人 | KONAMI | 体育竞技 | 2005.8.4 | 7329日元 | 51390 |
| 7位 | NDS | JUMP明星大乱斗 | BANDAI | 动作游戏 | 2005.8.8 | 4800日元 | 49854 |
| 8位 | PS2 | 胜利加速7 | KOEI | 模拟游戏 | 2005.8.25 | 7140日元 | 39335 |
| 9位 | GBA | 甲虫王者・通往最伟大的冠军之路 | SEGA | 角色扮演 | 2005.6.23 | 5040日元 | 28236 |
| 10位 | PSP | 死神・魂之热斗2 | SCE | 格斗游戏 | 2005.9.1 | 5040日元 | 26710 |

■本期中国电玩榜奖品



火影胸针



亲热天堂精致电话本



原版高达SEED DESTINY EF收藏3

# 返璞归真,回到迪斯尼动画的原点



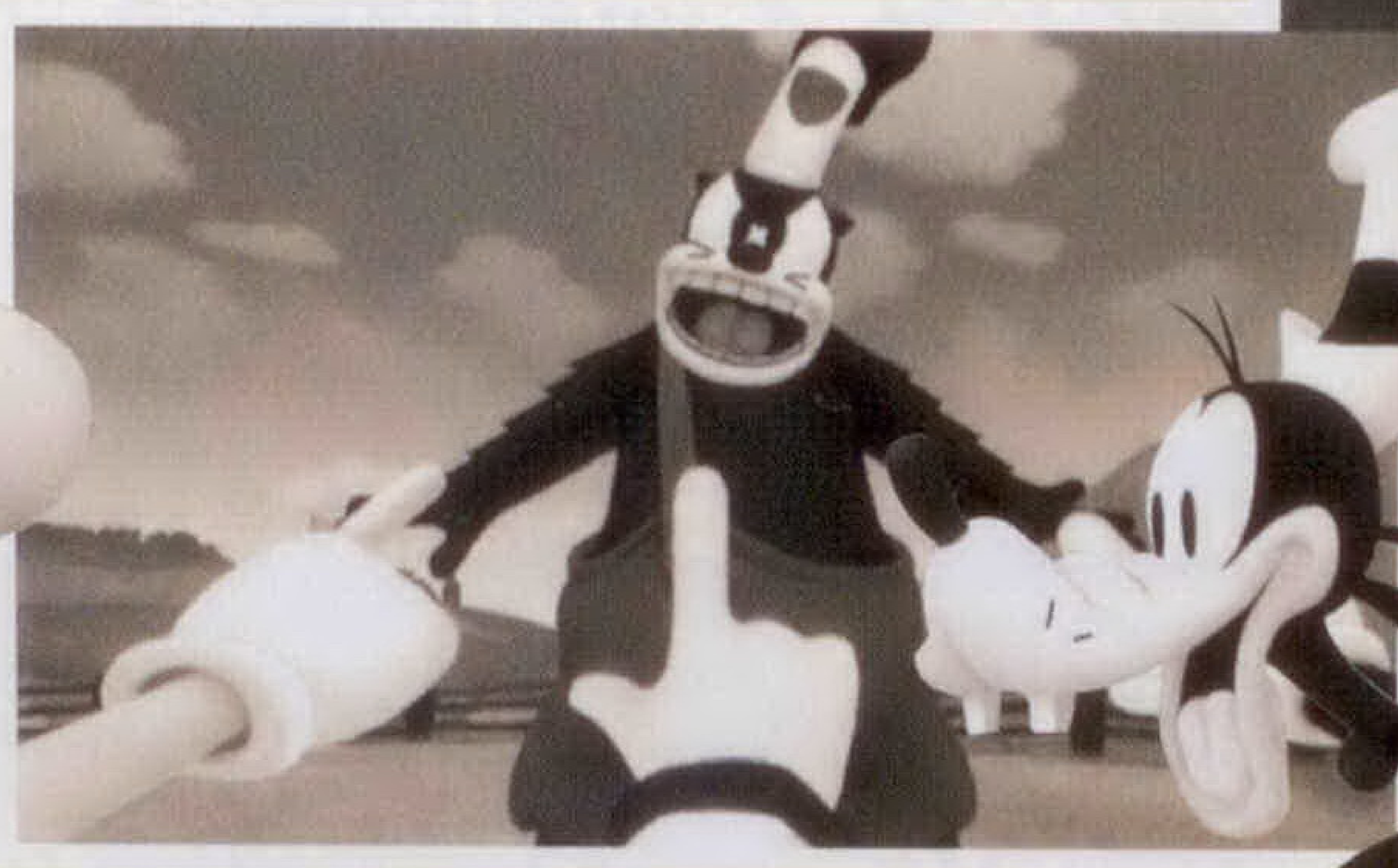




↑这就是著名的迪斯尼开山之作《蒸汽船威利》中的那艘船了。米老鼠当时是这条船上的船员,而且他的驾驶技术是一流的。



↑游戏的画面完全是20年代末的复古卡通风格。当时的第一批观众中如果还有人在世的话,恐怕至少得有80多岁了吧。



↑在黑白的世界里,会有什么事情发生呢?皮特似乎和索拉等人发生了争执,看来事情有点麻烦……

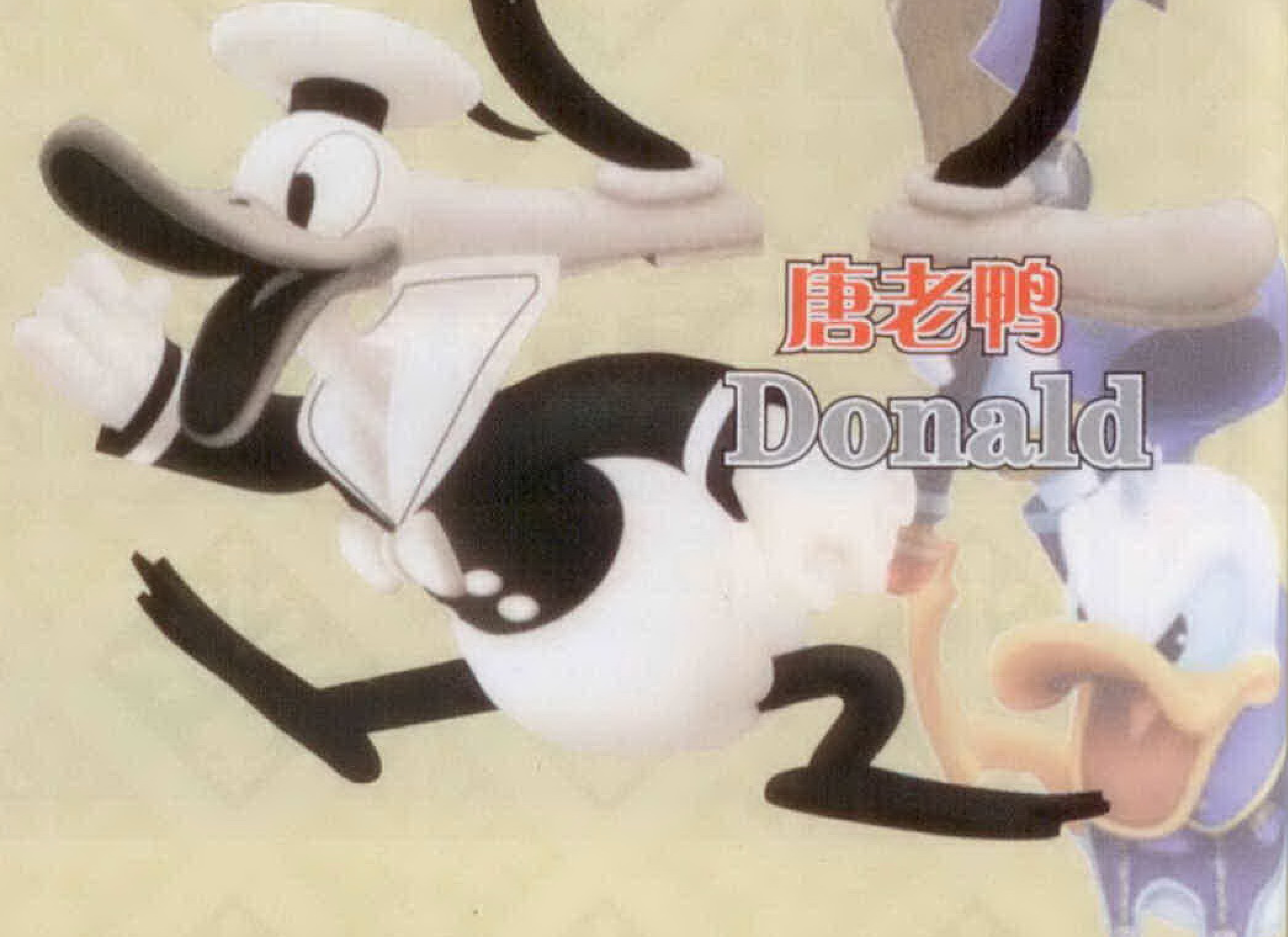
索拉
Sora

高菲
Goofy

唐老鸭
Donald




SQUARE-ENIX在2005年冬季发售百万大作《王国之心》的续篇,这也是该社在今年向广大玩家们"榨取剩余价值"的最后机会。与前段时间色彩斑斓的华丽宣传不同,这一次的报道把大家带回了怀旧的20世纪20年代,索拉等人将现身在米老鼠的成名大作《蒸汽船威利》的世界中!凝聚在历史中的黑白胶片,让各位玩家们耳目一新!



| PS2 | 本刊译名:王国之心2 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE-ENIX | 2005年冬 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| 动作角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 审查中 |

# 让我们进入米老鼠首次登场的奇妙世界

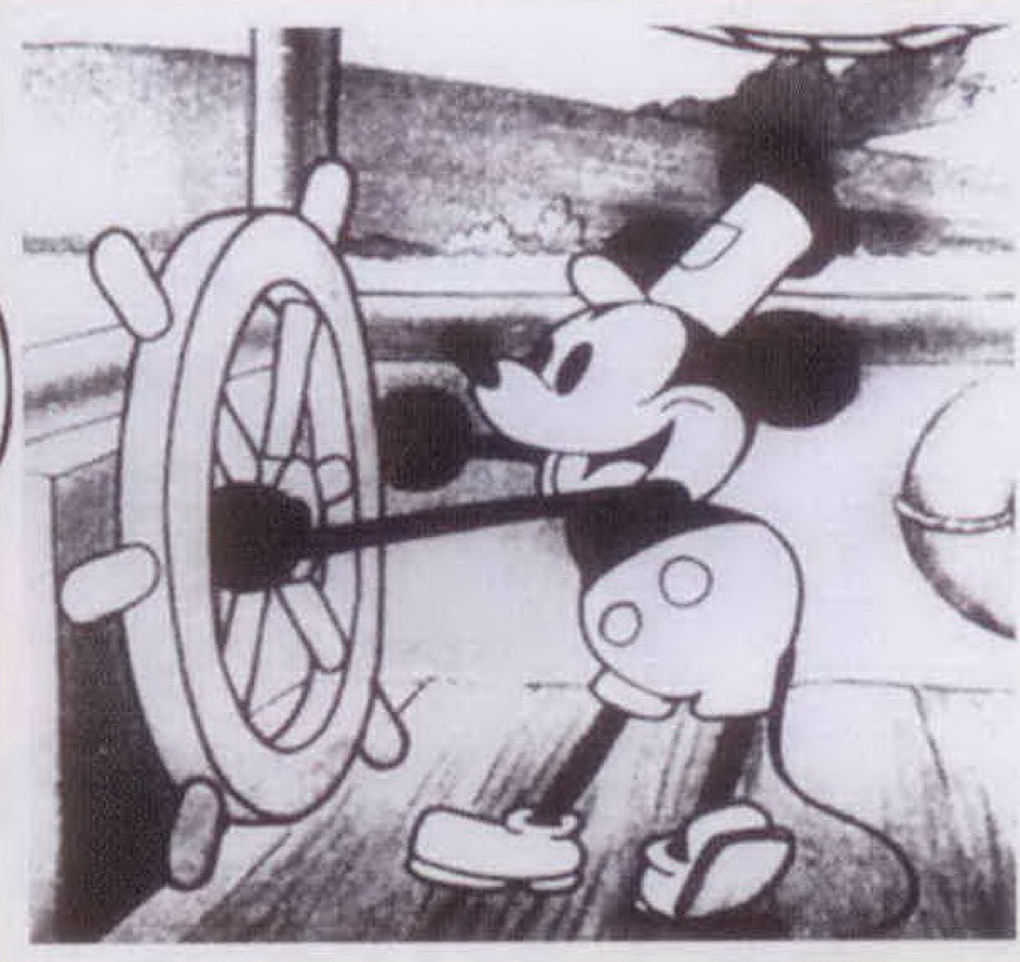
世界著名的Disney创始人沃尔特·迪斯尼于1927年成立了自己的电影公司，在1928年，他获得了首次巨大成功，米老鼠出现在同期录音的卡通片《蒸汽船威利》里。迪斯尼的卡通片和米老鼠从此大受欢迎。这次Square-Enix再度借助迪斯尼的巨大影响力，将王国之心的故事演绎到了一个新的高度。说起来，香港的迪斯尼乐园前两天开业了，今后大家准备去那里捧场吗？




—索拉在驾驶蒸汽船。因为这里是米老鼠一族的大本营，所以唐纳德与高菲他们都变回了原来的样子。而索拉也根据惯例「入乡随俗」地变成了黑白角色，连眼睛都变成20年代的风格了。

## 米老鼠与『蒸汽船威利』

在20年代的电影界，卡通片只能作为电影播放的幕间小品播放，使观众在欣赏长篇电影之余可以轻松一下。当时的动画片制作品质低下，以无声的居多，而迪斯尼的《蒸汽船威利》则打破了这一惯例。由迪斯尼家车库里一只真老鼠做原型而创作出来的"米奇"的形象也从此深入人心，尤其受到小朋友们的喜爱。



—这就是米老鼠第一次登场的样子。









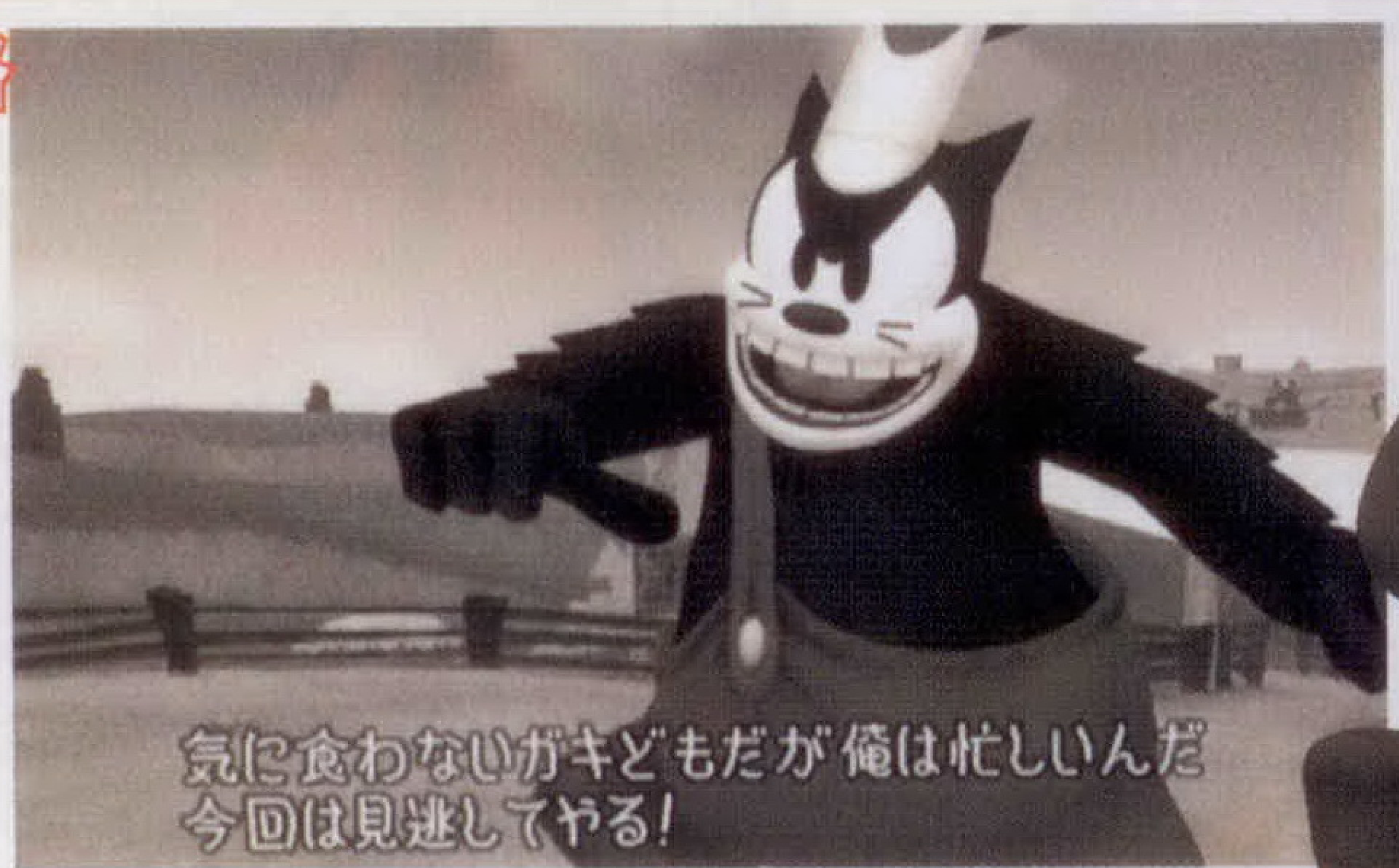

—皮特当时也是这艘船的船员。其实最初他的设定很像一只大山猫，但是不知为什么后来就变成沙皮狗了。

## 迪斯尼最早的反派皮特

说起来，皮特这个凶恶的大黑狗应该算是迪斯尼系列中最早的反面人物了。虽然这家伙从来不做好事，但是他愚蠢、笨拙和滑稽的模样也制造了不少笑料。而且自从有了这位坏蛋大叔之后，迪斯尼反派形象的创作原则也得到了确立：坏人必须要坏在脸上，让小孩子一眼就能看出来。（笑）

## 黑白世界里的复古风格

根据在本次得到的情报，索拉与唐纳德、高菲一起来到了黑白电影时代的迪斯尼世界。当时正是卡通在世界上第一次兴起的时候，用简洁的线条勾勒出的动画角色们，在黑白的电影胶片上展示着自己的风采。当时米奇的形象和现在有点不同（主要是当时的迪斯尼卡通人物的眼睛画得和花椒一样），但是看起来十分舒服。说起来，央视在80年代还引进过这些迪斯尼经典片，星期天晚6点半准时放映。







□文责/猴子

# 恶魔召唤师系列

真女神转生系列自从1995年12月作为《女神转生》系列的外传作品在SS主机上诞生至今已经将近10个年头了，这个系列以其独特的异色风情成为了女神转生系列最成功的外传作品。Atlus在系列将近诞生10周年之际应饭死的要求举行了一系列的相关纪念活动。其中最引人注目的就是公布了PS2主机上的最新作品。在时隔8年之后，系列终于有新作品问世，很让系列的支持者兴奋。而本作的人设仍然由系列招牌设计师金子一马担当。

## デビルサマナー 葛葉ライドウ

| PS2 | 本刊译名：恶魔召唤师 葛叶 雷道 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 角色扮演 | ATLUS | 发售未定 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 年龄审查预定中 |

### 葛叶 雷道

恶魔召唤师，葛叶家第十四代当主，还在上学的同时他已是一名私家侦探，专门接受各种奇怪的委托，主要解决的是各种灵异事件。这也应和了本作“侦探RPG”的主题。






↑实际他是个会帮助陷入困境的人，面对恶行之时绝对不会袖手旁观的热血男儿。

↓这个专门受理奇怪案件的灵异事件专门侦探事务所叫做“银阁楼”，两位负责人也就是本作的两位主角。



↑他们专门接受各种奇怪的委托，而一般多接受的是各种灵异事件，实在有点不可思议。

### 鸣海

叫做“银阁楼”的灵异事件专门侦探事务所负责人。平时看起来是个轻薄的人，但实际上还是个很靠得住的人，似乎有着不寻常的过去。在接任务的时候最重视报酬金额，但实际是很乐于助人的。



←外表看起来很洋气，他似乎有着什么不寻常的过去。

# 经过8年后得到新生！

虽说作品只是外传系列，但与之前的系列一样，仲魔的出场是必不可少的，毕竟仲魔已经成为恶魔召唤师系列的重要元素了。新作将更加强化仲魔与主人公的关系，甚至很多剧情都需要仲魔的参与才能完成。

新作品中仲魔的能力和个性表现将得到强化。比如在游戏中派出一些仲魔去调查，可以得到特定仲魔才能得到的独有情报。仲魔在新作品中将更加具化，就算说成是主角的左膀右臂也完全不为过。



←这横着电车轨道的马路与美丽的新派西洋建筑形象地将当时的时代气氛完美地勾勒了出来。





↓刚刚从闭关中解脱开始接触世界的日本，有种日本与欧洲文化相交融的独特氛围，使本作自然地散发着神秘气息。







←这个自称的帝都新报的王牌新闻记者到底有多大能耐呢？



↑在调查新闻的时候与鸣海侦探社开始有了接触，剧情也因而得到发展。她将在剧情中有多少戏份呢？

## 朝仓 葵鸟

帝都新报的王牌新闻记者（自称）。在那个女性地位还很低的时候，女性基本不能在社会抛头露面。在这样的社会环境下，她以独特的激烈性格，在当时的社会里显得独树一帜。





←独立调查新闻的新女性。

# 日本大正时期 独特的社会风貌引人注目

## 日本大正时期充满异色风情的背景刻画

**山井一千■**大正时代的建筑物和现代的建筑物在外形及设计上都是有一定的差异的。因此大家可以一眼就看出环境上的差异，可以在一个全新的环境中体验恶魔召唤师系列的特色。比起真女神系列、数码恶魔系列的科幻色彩较重，更加后现代的作品风格，新作品更强调写实，更是将时代设定于百年之前，强调大时代厚重的历史感。

作品表现的大正时代，日本社会处于一个动荡时期。刚刚解除长期的闭关锁国，推翻德川幕府，刚刚开始接受西方新文化、与西洋的交往渐多的日本还不是很富裕，与系列一贯给人的高科技后现代印象完全不同。在这样的环境下，世界处于一个高速发展时期，大家谁也不知道明天会发生什么变化。在这种变化的不安当中，人们“对未来的期待”就成了整个时期中最闪光的地方了。正因此这成了作品着力描写的地方。

的确，那令人怀念而又充满神话色彩的旧日本确实很令人神往。铺满旧电车轨道的大街、美丽壮观的新建筑、充满异国风情的剧院，这些对于年轻人来讲无疑是一个充满活力与新鲜事物而又古朴传统的年代。

**金子一马■**这次的女主角是一个大正时代的职业女性，与比较慢性子的主角相比，她有着很强的行动力及热情，认定的事情一定要去做。这不仅是突出男女角色的差异，更是与时代有一个差异。当时日本女性的社会地位还比较低，这个角色的设计实质上是赋予了很多的寓意，她的戏份将会非常精彩。



●图左为山井一千，右为金子一马。二人是作品的主要开发负责人。

□文责/无无

# Grand Raid Offroad

随着微软新主机XBOX360即将在今年11月份正式发售，这段时间以来微软相继又公布了为数不少的作品，其中自然还是以运动、赛车和动作类游戏为主。这次我们要为大家介绍的“房车越野赛”，虽然其开发商名气不大，但游戏本身的素质很高，相当的令人期待。

| XB360 | 本刊译名：房车越野赛 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 赛车游戏 | Asobo Studio | 发售日未定 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| | DVD-ROM | 美版 | 对应网络 | 审查中 |

## 在大自然怀抱中享受狂野飚车快感!!

众所周知，最能检验一款主机硬件性能的东东绝不是那些花里胡哨的CG动画，而是赛车游戏。在赛车游戏的实际运行画面中，主机的多边形处理能力、CPU运算能力、包括光源、渲染、阴影等特殊效果的表现等等，都会得到充分的展示，用赛车游戏来检验主机硬件性能的最好方法；也正因为如此，每次新主机亮相或是预言的同时，带上一款赛车游戏的宣传视频已经差不多成了游戏业界中默认的规矩。而之前不论从硬件规格还是E3展上的“表现”来看，PS3的性能都明显比XBOX360要强；不过从微软最近公布的XBOX360游戏，尤其是本作来看，XBOX360潜力还非常大。


↑山间小道旁边竖立着的木制电线杆让人倍感亲切。

↑既然是越野赛，路上要经过如上图般的大片草丛与树木自然也就是情理之中的事了。


↑天空中飘浮着的大团乌云似乎预示着暴雨即将来临。

### 移植给新主机力求更好

为了保证新主机初期作品的数量和质量，微软除了加大与第三方软件商的联系，增加新游戏开发的款数外，另一个做法就是将一些原本预定在XBOX上推出的游戏移植到XBOX360上制作发售。例如本作，其实原本是预定于发售XBOX和PC版本的，后来为了配合新主机的发售而不得不取消XBOX版，而改为开发XBOX360版。


↑众多赛车们疾驰而过，身后留下一条长长的黄龙。

### 将真实比赛完全再现

热爱赛车的玩家朋友们应该都知道，赛车类国际顶级赛事之中，除了鼎鼎大名的一级方程式赛车F1之外，还有同级别的纳斯卡级和印第级比赛，而V8房车越野赛拥有着与它们不相上下的火爆程度与超高人气，这项起源于澳大利亚的顶级赛事自03年起还增加了中国上海站的比赛。和方程式赛车在固定跑道上的纯粹型竞速相比，越野赛没有固定跑道的限制以及在野外大自然中狂飚的豪放感与刺激程度都别有一番乐趣，也难怪爱好者们对其趋之若鹜。也正是因为其不逊于F1的人气，因此之前游戏厂商推出的各版本的拉力赛、越野赛等赛车类游戏款数并不比F1和NASCAR要少。作为越野赛车类游戏，对壮观漂亮的大自然环境的刻画自然是非常重要的一点，在本作中，对真实环境的模拟更是重中之重。游戏中最让人赞叹的就是其所描绘的壮阔大自然场景，堪称是迄今为止少见的超华丽画面，不管是在群山环抱之中飞驰，还是在滚滚黄沙之中狂飙，都彻底的把那种属于大自然的壮阔的美景表现无遗。据游戏的制作小组表示，在本作中收录的赛道总长度将长达两万公里，而游戏中的环境总面积也达到一万平方英里！


→从官方目前公布的这些图片中可以看到游戏画面发色非常鲜明

# 不管什么地形都挡不住我们飞驰的车轮

虽然说越野赛车游戏不像F1那样必须按照事先规定好的赛道跑，但是并不代表越野比赛中就是一条好路都没有，纯粹的野外狂奔。和现实生活中的房车越野比赛类似，在本作中也将划分出6大赛区和40多条赛道。在长达2万公里的比赛路线中，会穿插有各种类型的路面，例如高速公路、普通公路、街道等常规路面。在尽可能缩短行驶距离的前提下，选择最适合发挥自己赛车性能极限的路面和环境正是本赛事最关键的一点。而且在野外赛车相当重要的一点就是要有足够的随机应变的能力，因为大自然瞬息万变，车手随时都有可能遭遇各种突发状况，这时就要看玩家们的表现了。



↑一骑绝尘！如果在实际游戏当中也能如上图般以这么大的优势领先其他赛车选手，想来就是非常有成就感的事。

↓满屏的黄沙轨迹见证了图中的赛车刚刚才完成了一次极为漂亮的甩尾，非常漂亮！



↑仙人掌、沙砾、远方的山水以及狂飙的赛车共同组成了一幅别致的画面。

# 缤纷登场的华丽赛车

赛车游戏除了风驰电掣的爽快与争分夺秒后获得胜利后的成就感之外，登场的车辆也非常重要。游戏中玩家将可以从30多种赛车中选择自己最喜欢的一辆与其他车手展开激烈角逐，此外，理所当然的，玩家还可以对自己的赛车从内部的各个部件到外部的喷漆图案样式等等进行定制，从而打造出一辆能够彰显自己个性的顶级赛车。



↑从内侧那辆绿色赛车争抢入弯时卷起的沙尘就可以感受到赛车争分夺秒的紧张感。画面右上角两根细细的电线也是清晰可见。

←众多车辆在戈壁滩上奔驰的场面还真是非常壮观。三三两两散落着的绿色植物显示这里还只是沙漠的边缘。

让人热血沸腾的飞车

# 加入天气和时间系统

为了使游戏显得更加真实，开发商特地为本作专门制作了一个实时的天气系统，也就是说，在比赛时，游戏中也会像现实生活那样随时有可能来一场暴雨、起雾甚至是遭遇沙暴等等天气状况。除了天气系统，在游戏中时间的流逝也会与现实中一样有昼夜交替，随时间的变化周围的环境也相应的会有不同的表现手法，而且时间的流逝也会与天气的变化有着一定的联系。本作中一共收录了六种地形，包括河流、森林、山峦和沙漠等等，更为难能可贵的是，厂商在环境刻画上所下的功夫也是非常的细致，场景中的每一个景物外形都会有所差别，甚至仅仅是一块石头也是各不相同。此次的XBOX360版由于发挥了主机硬件上的优势（当然，作为一款早期作品，实际发挥出来的性能肯定有限），所以在画面表现上自然要比之前公布的XBOX版游戏画面强许多，游戏中使用了HDR光源技术、动态模糊、柔焦滤镜等效果，车辆的描绘也更加细腻。如果玩家在比赛过程中仔细看看的话就会发现，除了观众之外，甚至还会有许多野生动物跑来凑热闹，别有乐趣。



↑因为还是开发中的画面，所以在场景细微之处的刻画上还有所欠缺，相信之后还会有不小的改进。

# 杰出画面与劲爆音乐共同打造超一流赛车游戏

从以上这些资料和设定已经不难发现，即使仅仅作为一款单机作品，本作也应该会是颇为不错的赛车游戏，然而厂商想要达到的品质显然不止于此。与XBOX360主机提倡多人同乐相呼应，本作将支持XBOX LIVE的在线功能，支持多人联机对战。参与XBOX LIVE联网的玩家，既能进行单机版的环球锦标赛、越野拉力赛等模式的游玩之外，还可以玩多人模式，包括常见的夺旗、守旗、撞车等等。当然，联网后除了这些比赛项目之外，玩家们也可以进行多人网络实时语音聊天，以及车辆最新数据的下载更新等操作。尽管厂商目前仍未公布游戏的具体发售日期，但绝对是准备购买XBOX360的玩家们需要保持关注的作品。

→如果不是因为赛车急速行驶下所造成的模糊残象，甚至会让人误以为这是一幅美丽的乡村景色写真。



↑在这种"人为原因"造成的恶劣视野下飙车可有着相当的难度哦。



□文责/北斗




# 明星竞速始动

**作为80年代生人的一代玩家朋友们，一定对当年土星平台推出的“SONIC赛跑”有着深刻的印象，SEGA将本来存在与地面的竞速游戏，变成了发挥各个角色能力特点的大舞台，游戏变化颇为丰富，实为经典。而今推出的本作是前作完全的升级版。**

| PS2 | 本刊译名：SONIC飞板 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 2005年冬 | 6090日元 | 记忆容量未定 |
| 动作竞速 | DVD-ROM | 日版 | 1-4人 | 全年龄 |

本作中的最大特色，是众多SONIC世界明星的大对抗。而在SONIC飞板中，每个角色的个人特点是绝对鲜明的，能够在不同的竞速环节发挥明星们的角色实力可是最终夺冠的唯一保证哦！对于一个竞速游戏来说，如此多的使用单位实在是让玩家朋友们眼前迷乱吧，我们将所有角色的突出特点在这里进行一一总结，希望在游戏推出的时候，能为玩家朋友您的角色挑选，有一定的帮助。结合自己的操作与性格特点，选出自己认为最适合的角色吧！！



### 索尼克

永远的主人公，地面速度的绝对最强者，但在其他能力方面就趋于中庸，将速度进行到底吧。



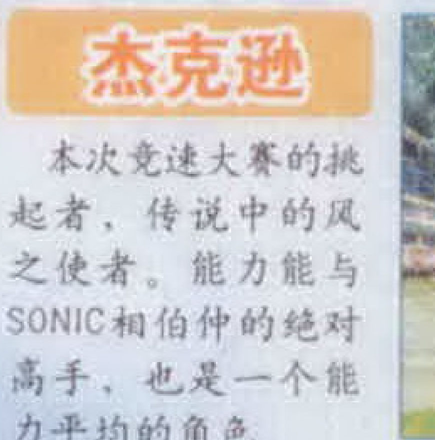
### 那克罗斯达

SONIC的宿敌与好朋友，在速度方面虽有所逊色，但在力量和爆发力上是绝对的强者，笔者的绝对选择！



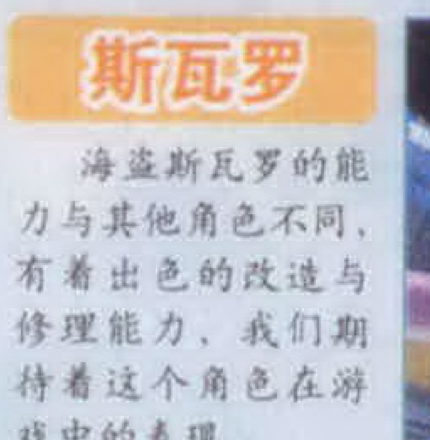
### 特尔斯

可爱的双尾小狐狸已经成长到了今天，能够飞行的他能够翻越很多其他角色所无法翻跃的地段，出奇制胜！



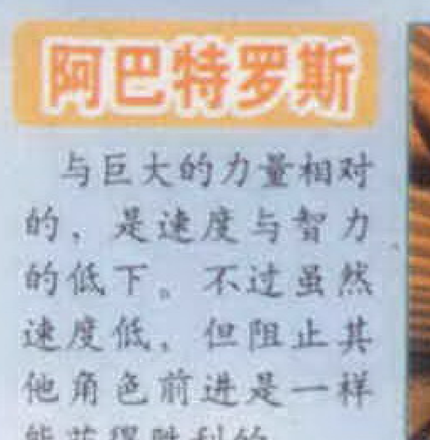
### 杰克逊

本次竞速大赛的挑起者，传说中的风之使者。能力能与SONIC相伯仲的绝对高手，也是一个能力平均的角色。



### 斯瓦罗

海盗斯瓦罗的能力与其他角色不同，有着出色的改造与修理能力，我们期待着这个角色在游戏中的表现。



### 阿巴特罗斯

与巨大的力量相对的，是速度与智力的低下。不过虽然速度低，但阻止其他角色前进是一样能获得胜利的。

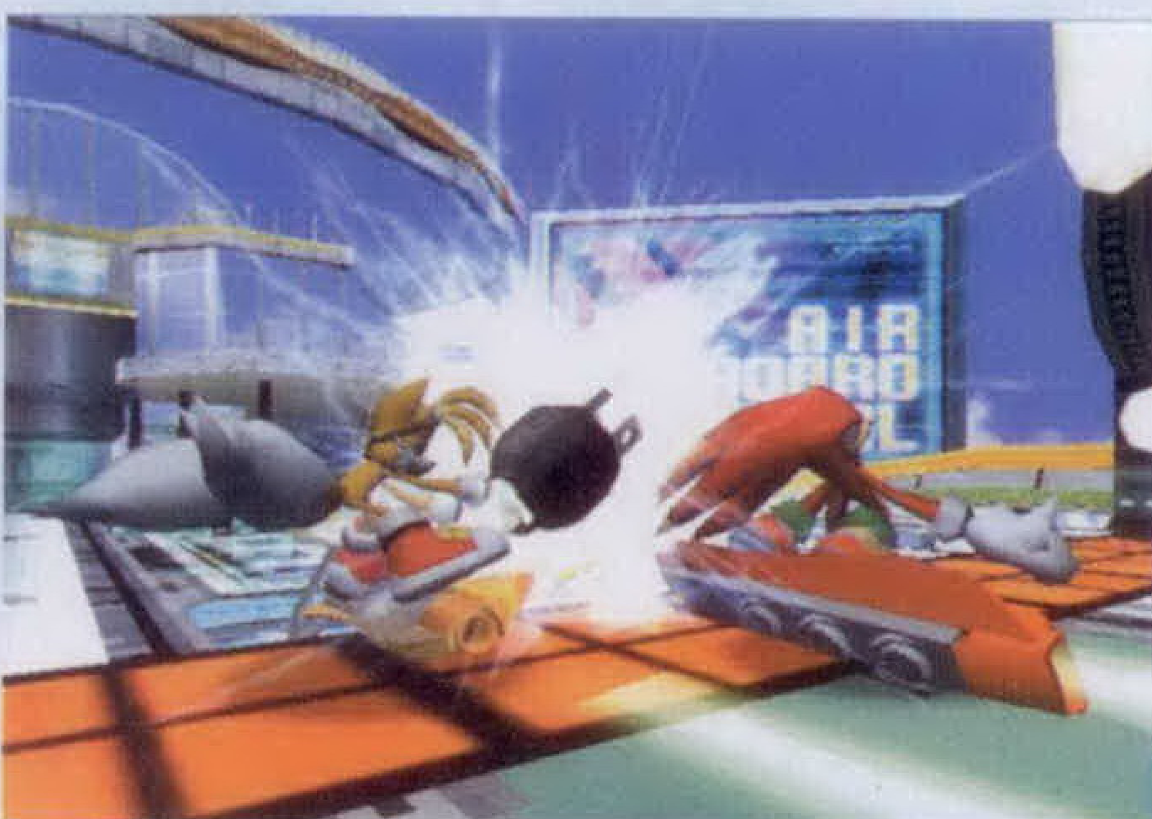
## 绚丽的画面渲染 高手与高手的强对抗 明星们的大会串



↑虽然在游戏中都以超科技赛道为主要风格，但游戏中仍然有这样清新的阳光与绿色交织的画面，让笔者感动。

→SONIC飞板中的最大特点体现在了这张图片中，游戏的场景竟然可以延伸到空中，真是佩服小组的功力。

在速度为第一夺胜要素之外，游戏中角色的能力对抗也是本作中的一大要素，而在图中我们能够看到角色们不仅应用了自身强大的特殊能力，更借助了游戏中丰富的攻击道具将对手拦截，效果惊人。



↑TALES竟然使用了这样的电插头将对手直接拦截！道具的使用果然重要。

→本作中真正的主题对决，SONIC与JACKSON的对决，胜负就在玩家您手中。

## 蓝色的音速英雄 与绿色的风之使者



## SONIC世界中的明星激斗 速度感与冲击感双重体验

如果对土星当年的前作有所了解的话，那么玩家朋友们一定会对本作中速度感的完全升级而惊讶。为场景的独特设计而感动。而在游戏出众的速度感与动感冲击之前，本作的剧情铺垫也是非常到位的：“为证明自己是最强的强者，传说中的风之使者，盗贼团的首领—JACKSON向SONIC发出了挑战，而SONIC则痛快地接受了挑战，一场顶尖强者的对决即将开始，而对于为世界证明自己的各路强者来说，怎么可能让其二人独自竞技。都闻讯加入了这场大对决中。本来的两人决斗变为了整个世界的最强者争夺战，随着比赛的开始，强者与强者之间的大对抗也随之上演。”游戏中由于SEGA会社强大的技术实力，让画面质量与整体建模的制作水平有了绝对的保证。在画面表现能力上，本作突出的速度感用激突二字来形容绝不为过，在追逐加速时的速度线夸张刻画，与速度的急速提升一定会让您大呼过瘾。而在多个场景之间穿梭的特殊感受是本作中的最大特点之一，高速到达的一个场景与另外一个场景的快速切换，大环境的转换与直线高速的完美结合让玩家有着一种别样的刺激感。光是速度刻画完美还不够，本作中出场的众多明星有着独特的个人能力，在竞速追逐之余，还要比拼正面角色能力的巧妙运用。在速度与对手保持持平的前提下，运用能力与环境的结合将对手冲击，获得绝对的有利局面也是每一个玩家朋友必须掌握的技巧。而游戏中可不是双人对抗这么简单，本作是可以支持4人同屏混战的，在这么高速的视觉效果渲染下，4个角色的能力互相映衬的对决会形成多么激烈的对抗，我们可想而知。

# 回归原点的传统作品




在看到游戏标题的瞬间，相信很多玩家朋友和我一样感到一丝感动。虽然是在次世代平台推出的作品，但从游戏的内容与游戏的整体风格上我们都能感受到游戏在回归SONIC系列的传统风格，即纯粹的速度追逐感。对于已经习惯在超现实风格下进行SONIC系列游戏的我们来说，游戏中的场景与环境刻画也回到了自然风格为主，超现实风格为辅的主干上来。不但在写实风格中让玩家感受到了速度与环境的交融，更重要的是外界自然环境能提供给玩家更为广阔的游戏场景空间，我们可以看到主题上SONIC的腾飞之后的场景刻画，如果SONIC行动的范围如广阔的场景一般，那这无疑是一次3DACT的革命，它标志着高自由度行动ACT时代的到来，而“SONIC”作为先行者，让人敬佩。



←由图中我们可以感到游戏对于速度感的着重刻画，SONIC与对手ROBOT的追逐加速让我们单从图片中就能感受到魄力，可见渲染能力之强。



←面对着如此之多的战斗用ROBOT，他们背后的主使究竟是谁？而这近似CG的画面竟然是即时演算的结果，对于双平台推出的本作，在画面上还会给我们更多惊喜。



←SONIC的陷身与敌对ROBOT的危机环境中，我们的英雄这次在新硬件平台强大的硬件实力支持下，质感更加厚重。

## 本作监督汤田高志



1980年加入SEGA会社的年轻监督，担任过“太空频道5”与多部知名游戏的制作。本次作为“SONIC飞板”的监督，汤田希望将写实的环境风格与夸张的速度与角色能力刻画相结合。力求带给玩家一个全新感受的竞速游戏。我们在游戏开发画面中可以感受到汤田回归传统游戏环境的写实风格，这可能是其区别与其他游戏制作人的独特制作魅力吧。

**在近期SEGA宣布了“SONIC”这部PS3与XBOX360的共享作品。游戏的名称回归了传统，但不代表游戏的朴素。我们可以看到在次世代硬件平台下表现出的画面素质与超强的速度感刻画已经到达了完全超越现今硬件平台软件的高度。而这个全新制作的SONIC新作是否会形成系列，我想答案是肯定的。**

| PS3 | 本刊译名：SONIC | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 2006年春 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| 动作冒险 | 未定 | 日版 | 1人 | 审查中 |

# 人型战车驾驶模拟游戏登陆次世代平台

战争是游戏中永远的主题，而机械战车更是很多战争游戏中的主角。继2005年E3游戏展公开发售计划以及预告影像之后，近日SEGA又公布了战车模拟游戏《金属战犬》的更多图片。我们可以看到几辆伤痕累累的战车在晨曦的映照之下驶过宽广的街道，而远处是爆炸的硝烟，金属的轰鸣似乎就在耳边。

## CHROME HOUNDS

游戏原名中的“CHROME”意为铬黄色，在这里是指代金属、合金。而“HOUND”意为猎犬，在游戏中是人型机械战车的代号。本游戏的故事背景定位于近现代的未来，借助次世代主机的强大表现力，将给我们前所未有的全新感受！

| XB360 | 本刊译名：金属战犬 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | FROM SOFTWARE | 2006年春 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| 座舱模拟 | DVD-ROM | 日版 | 1-12人 | 年龄分级审查中 |

本游戏由FROM SOFTWARE日本分部开发制作，SEGA负责发行。这两家都是游戏界的“重量级”公司，分别拥有大量优秀作品，在玩家当中也有相当高的知名度，本次合作可谓是强强联手。本游戏预定于明年春季上市，对于新生的XBOX360主机来说，无疑是软件阵营中的一个有力强援。开发商FROM SOFTWARE在机械战车模拟游戏制作方面具有丰富的经验，本作的品质相信也能让fans放心！



→大气势的战斗场面，FROM SOFTWARE对于机械战车游戏的刻画表现果然有独到的功力。



←可惜的是厂商目前并没有披露任何关于操作系统细节的消息，不知道会不会对应特殊外设？



←爆炸产生的漫天硝烟让人感觉到了战争的残酷，在XBOX360的强大表现力之下更是能给人强有力的视觉冲击。



## 飞机、坦克和火炮的合体？

# FROM SOFTWARE 的机械战车情结

除了以《天诛》系列、《御伽》系列等经典作品而闻名之外，FROM SOFTWARE对于机械战车驾驶模拟游戏也可以说是情有独钟。《装甲核心》(ARMORED CORE)系列就是FROM SOFTWARE旗下历史最悠久、人气最高的作品之一，全系列不但作品数量众多，游戏品质也一直得到玩家的认可。另外在XBOX平台上的《金属之狼：混沌》(METALWOLF：CHAOS)也是FROM SOFTWARE的力作之一。作为加盟XBOX360平台的首款作品，《金属战犬》选择此类题材确是情理之中，制作起来应该也是轻车熟路了吧！



←本游戏就如同「人型战车大展览」，各式各样的战车让人热血沸腾，叹为观止，金属的厚重感非常真实！

## 钢铁咆哮 令热血沸腾



←颇具气势的履带式自走炮，火力强大。

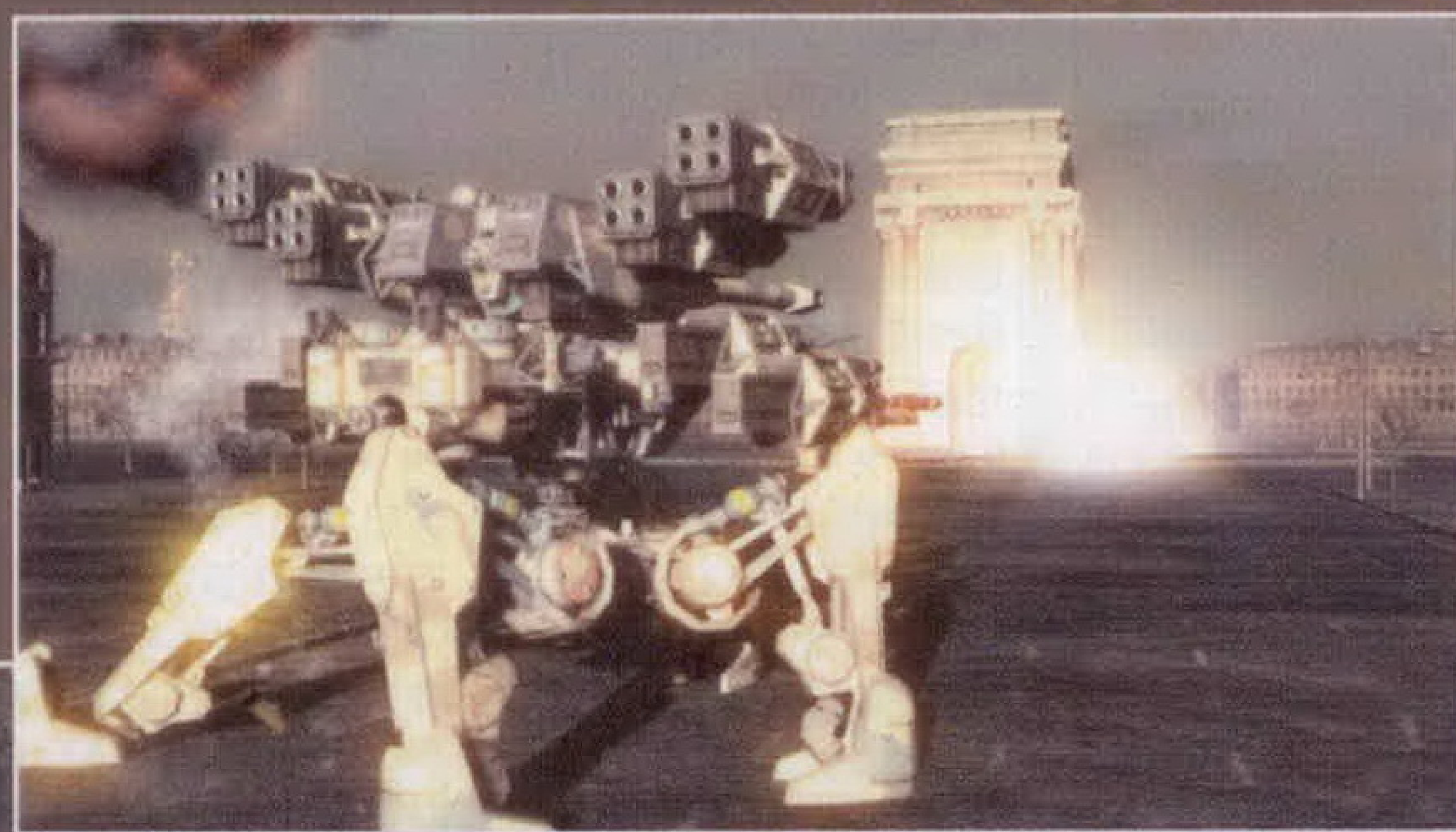


→本游戏的故事背景定位于近现代的未来，所以战车设计上并没有过于天马行空，看这款战车居然还是使用轮胎驱动……

→威力超强的能量炮？从细细的炮管中喷射出来的光柱居然比战车的本体还要大。不知道什么样的堡垒才能抵挡这样无坚不摧的一击呢？

## 超级能量炮

本游戏的一大卖点仍然是高度自由的战车改造系统。FROM SOFTWARE在《装甲核心》系列中便早已引入了此系统，并且得到了很高的评价。据称本游戏中将会有数千种可供玩家改造的部件，从表面涂装到内部器械，从微小零件到整体架构，玩家都可以随心所欲地进行调整。无论是战车外貌还是机械性能，都可以最大限度地做到个性化，让玩家亲自设计出最酷、最炫、性能最优秀、也最符合自己操作习惯的座驾来。同时利用XBOX360的网络联机功能，玩家便可以驾驶具有个性特征的战车与世界各地的同好较量一番高下，成为战场上独一无二的传奇！



←战斗似乎是发生在一个颇具规模城市之中，宽广的街道和周围的建筑都很有特色，只是不知道居民都哪儿去了？

## 单人和网络模式

如同FROM SOFTWARE以往的战车模拟游戏，《金属战犬》也将提供极具可玩性的单人游戏模式，其中包括众多设计精妙的任务。不过相信每一个玩家都更加愿意在联机对战模式中证明自己的实力吧！《金属战犬》将完全支持XBOX360的网络功能，最多允许12人参战。而且在战斗中非常强调团队合作，玩家分为"战斗员"和"指挥官"两种，指挥官必须负责为全队指定战术，并且协调各个战斗员之间的配合。可以想象，指挥官的水平高低将直接影响到一场战斗的胜负！



↑从这张图片可以看出除了城市街区之外，本游戏中也会有野外作战的场景，不知道不同类型的机体对于各类地形会不会也有不同的适用性呢？

□文责/荇菜

# EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

| 机种 | 厂商 |
|---|---|
| | 游戏类型 |
| 媒体 | 发售日 |
| 版本 | 记忆容量 |
| 游戏人数 | 玩家对象 |

8月25日 ▶▶▶ 9月13日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



荐菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解




龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入



猴子 编者论派 ●原生体味派 不抽丝不剥茧生吃

---

点心

## 超级机器人大战J

スーパーロボットJ




| GBA | Banpresto |
|---|---|
| | 战略模拟 |
| 卡带 | 2005年9月15日 |
| 日版 | —— |
| 1人 | 12岁以上 |

**最近机战迷一定是欢呼雀跃，两个平台上分别快速推出了两款机战作品。不过，如果对本作动态一直关注的玩家一定知道，这次的出场机体是要吓死人的。**

机战系列越来越朝着华丽发展了，本作的战斗画面、地图设计以及角色和机体形象的设定都极尽华美。再配上让人热血澎湃的背景音乐，本作具备让系列FANS大呼过瘾的本钱。在系统上，本作也进行了不小的变化。例如金钱和经验值的双倍奖励以及取消了熟练度的积累等，使游戏给人的感觉更加体贴。不过本次继承《机战D》的附加任务难度增加了不少，没点耐心还真不行。

编辑部里“机战饭”众多，而且对于本作的评价大都不错，可惜我并非此道中人，体味不到fans的 乐趣。不过以游戏本身的素质来讲，画面相当出色，机体的动作也更加丰富，使用地图兵器时非常有魄力，所以对于我来说也有一定的吸引力。游戏的系统中规中矩，没有打的创新——不过只要能够继承系列的传统，对于fans们来说已经足够了吧。

真不怕大家笑话，自F完结篇之后再没有接触机战系列的我实在认不出本作中的几部机体，这不代表我的认识低下，而是说明本作的机体更替也太过惊人了。将过多的知名机体更换为全新热门机体的原因当然是为了全力求新。也许会流失一些传统机战迷，但游戏本身的素质仍然很高，难度也在GBA的众机战中达到了新高。绝对值得投入的一款新形态机战作品。

BANPRESTO在GBA上推出的超级机器人大战系列正统作品，128M的大容量确保了优秀的画面和音乐品质。游戏的剧情也更加丰富，新加入的机体中居然还包括《全金属狂潮》中的AS和布偶娃娃蹦太君！(令人惊讶的是本作中的少年角色一开始居然都在千鸟所在的阵代高校上学……）而且最重要的是……本作也十分完美地继承了机战系列对女性角色的动作描绘手法……呃……

---

点心

## 彩虹六号 目标锁定

Tom Clancy's Rainbow Six 3 Lockdown



| PS2 | Ubi Soft |
|---|---|
| | 第一人称视角射击 |
| DVD-ROM | 2005年9月6日 |
| 美版 | 212KB |
| 1人(支持网络) | 15岁以上 |

**彩虹六号一直没有应有的荣誉，无数人沉浸在CS的世界中的同时，可能没有几个人知道彩虹六号就是CS的前身，更没有人知道，彩虹六号的反恐刻画更为专业。**

反恐题材的游戏多数都没有太大的区别，而本作中，玩家依然扮演最精英的反恐特种队员，去和恐怖分子对抗。结果呢？你自己却是瓮中之鳖。闹了半天这个游戏是为了保护自己而战，这样的设定大大提高了游戏的紧张程度。不只如此，情节还包含了一条隐藏的主线，那就是用最先进的武器去教训敌人啦，想解恨的可以玩这个。最后说一句，本作画面极其仿真，所以很多时候视野都不太舒服！

其实《彩虹六号》系列的的定位一直以来就与主流的FPS类游戏有不小的区别，它十分强调战术配合，而并非战斗中的操作技巧。敌人往往是一击毙命，玩家所能承受的伤害也不高，绝对不会出现其他FPS类游戏中双方互相开火纠缠好几个回合的情况。本作继承了系列的精髓，关卡设计也比较完善，全部16个关卡具有较高的可玩性。

也许一般的朋友会说大众形态的CS难道不比彩虹系列要好很多？我的答案肯定是否定的。可能很多朋友不知道，没有彩虹六号，就没有CS，CS虽然是开发软件，但最早的主力开发者正是当年TOM开发团队中的要员。彩虹六号作为反恐小组类游戏的开山作品，到了本作，不但在画面上有所飞跃，更在小组配合细节上有了提高，喜欢FPS的玩家必玩之作！

第一人称射击新作在PS2上如期发售了。（实际上本作也是跨平台推出的，最初是在PC上）和系列前作一样，本作仍然是以第一人称射击（尤其是狙击）出色的设定。故事呢无外乎是什么反恐之类的大义凛然的事情。不过话说回来，最近在PS2上推出的第一射击游戏里，以现代反恐为题材的作品还真的不多啊。本作可以算是弥补这一空白了。不知道PS2上有没有出CS的机会呢？

---

点心

## 马利奥网球A

MARIO TENNIS ADVANCE



| GBA | 任天堂 |
|---|---|
| | 运动模拟 |
| 卡带 | 2005年9月13日 |
| 日版 | —— |
| 1人(通信4人) | 全年龄 |

**任氏游戏总是充满了新意，本来一款网球模拟游戏让大家多多想到的是任氏明星大客串与夸张的动作，视觉表现。哪里知道是款养成要素非常丰富的游戏……**

伴随着GBM一同登场的《马里奥网球A》是小沛期盼已久的掌机大作，同时也是任天堂为马里奥20岁生日所准备的贺礼，这么有意义的大作自然没有错过的可能。这一系列在家用机上绝对是素质超凡！而掌机上这才是第二作。本作和《马里奥高尔夫A》一样，也是加入了养成要素，玩家在一开始是不能使用马里奥的，而是在后来通过对主角的培养，才能见到马大叔！这点虽有些不爽，但也增加了可玩性。

本游戏中的RPG模式固然是延长游戏时间、提高耐玩度的一种手段，不过个人认为比较鸡肋。要玩RPG的话去找《黄金太阳》、《口袋妖怪》好了，何必为了打两场球还要进行一番繁琐的对话呢。至于实际的球赛方面，鉴于GBA的机能限制当然也不能要求过高，系统十分简单，当然乐趣还是不少的。游戏最大支持最大４人混战，乐趣还是很高的。

最近GBC作品的续作还真是不少，如果玩家朋友们认为这个作品只是明星乱斗性质的体育模拟作品可就错了，本作是有相当的养成成分的。游戏的养成要素非常丰富。而当你认真游戏开启众明星的使用之门后，相信在养成之外的对战要素也会令您投入其中。每个明星角色的特点属性，超杀能力尽不相同，可以和同伴们对战体会一下混战的魅力，那才是本作的最大价值体现。

任天堂为马大叔庆祝20岁生日的又一力作！(哪有20岁就当大叔的啊……？)和GB上的前作相同，本作也是通过描述一位网球初心者成长的故事，让玩家们在股掌之间体会到了网球游戏的乐趣。此外也可以通过自由模式选用马里奥、碧奇公主、库巴等角色进行对战，有单打和双打等模式，足够各位玩家体会到打网球的乐趣。说起来这两天各路大腕齐聚京城，这游戏出得还真是时候。

---

管饱

## 孤岛冒险 迷失的蔚蓝色

LOST IN BLUE



| NDS | KONAMI |
|---|---|
| | 生存模拟 |
| 卡带 | 2005年8月25日 |
| 日版 | —— |
| 1人 | 全年龄 |

**以往的孤岛冒险游戏中，总是伴随着恐惧与对生存要素的把握，其实是非常枯燥的。而本作在男主人公保护着纤弱的女主人公的时候，我感觉到一种别样的浪漫。**

有什么游戏能把仿真做到这个程度？《任天狗》！对不起，本作只能排第二了。这一系列自GBC至今，终于算是又和大家见面了，而且素质一下子提高到如此地步，实在让人敬佩。所有的工具和所遇到的时间都把玩家带入到荒岛的真实环境当中。特别是在通关后的感动，真像是经历了一场生与死的考验。值得一提的是做饭，拿笔当炒勺，NDS就是锅，炒了一会儿之后还要把上屏合上，把饭“焖”熟，太搞笑了。

颇有新意的设计，与NDS的硬件机能结合得也较为紧密。游戏整体风格非常轻松，同时也具有很高的吸引力，让人一上手就欲罢不能，可以说是非常典型的“任氏娱乐”。由于画面的表现能力很强，将孤岛上的生存历练刻画的细致入微。剧情方面也很让人感动，毕竟作为一个男人，总是希望在关键时刻保护自己最想去保护的人才是。

GBC孤岛的续作，而今在NDS的机能飞跃之下，我们体会到的再不是抽象的生存意识。而是真实的画面信息反馈。而对于剧情来说，本作男主人公与女主人公的相互扶持，在这个生存环境极端艰苦的环境下反衬出的那真情非常真挚，在剧情触发的瞬间相信有很多玩家和我一样被本作的精彩内容所感动。虽然本作在游戏类型上属于冷门，但游戏质量绝对是上乘经典之作。

期待已久的生存模拟大作终于来了。主人公在荒凉的海岛上和一位少女共同冒险，要通过采集材料、加工处理等手段，为自己和同伴在海岛上创造一个尽量好的生存环境。当然了，困难还是很多的。笔者不禁回想起汤姆汉克斯主演的《孤岛余生》这部沉闷又有趣的电影。假如汤大叔也在岛上遇见这么一位漂亮美眉的话，估计他也不想离开了吧（笑）。

# EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

| 机种 | 厂商 |
|---|---|
| | 游戏类型 |
| 媒体 | 发售日 |
| 版本 | 记忆容量 |
| 游戏人数 | 玩家对象 |

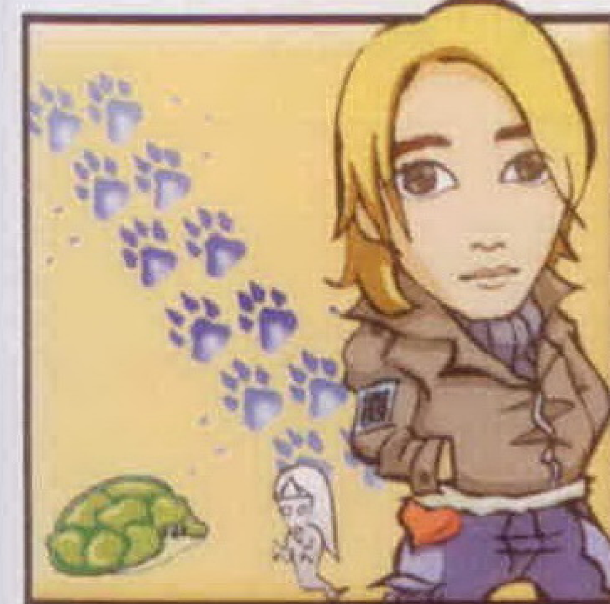
8月25日 ▶▶ 9月13日




雪飞 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



罗纳德熊 编者论派 ●天生大度派 所有游戏都是神作



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行

## 解闷 海贼王大乱斗

Fighting For ONE PIECE



| PS2 | Bandai |
|---|---|
| | 格斗对战 |
| DVD-ROM | 2005年9月8日 |
| 日版 | 100KB |
| 1-2人 | 全年龄 |

这是以什么题材做的游戏就不用说了吧，名气响亮到无人不知无人不晓，于是又是一款快餐格斗诞生了。总结一下系统：3D格斗算不上，是2D格斗吧…没抵消。

海盗路飞驰骋漫画界已有多年，精明的厂商绝对不会错过如此商机，因此在各主机上都出品了大量以海贼王为题材的游戏。本作是一款对战格斗，不仅是正面人物的路飞等人可以使用，还能使用反面人物。根据漫画改编的人物招数一看就令人觉得十分亲切，而且也有打击的感觉。可惜在这款游戏中，无论是使用人物还是录像观赏都要花大量“金钱”购买，而且价格惊人。

本来很轻松搞笑的一款动画，结果这次的游戏片头音乐竟然搞的跟史诗巨片一样，音乐虽然不错，可惜和游戏完全不搭调。作为一款格斗游戏，与前作伟大航路之争相比，这次也改回了单线移动。各角色之间的平衡性做的不够好，必杀技的特写画面也没有魄力，最让人无语的就是必杀技竟然是完全不可防御的……对战时既没有正统格斗游戏的严谨，又缺乏另类游戏应有的华丽与爽快。

这次PS2版格斗居然回炉为平面系统概念，让人有些难以接受。操作感非常差，可以毫不夸张的说这是今年格斗游戏中操作最不能让人接受的作品了。发招的感觉太不实在，更不要提连续技等奢侈的概念。必杀的设定也莫名其妙，几乎无法逃 脱的遭受到超必杀技打击，这样的判定过分得可以。最让我不能接受 的是，居然在一开始磨蹭半天都不开打……热情灭……

如果动漫改编游戏再按照本作的素质出下去，我奉劝还是不要再出了。笔者好在还是喜欢格斗类型游戏的，但接触了本作之后，抛开漫画环节客观的说游戏性，实在是要佩服一下BANDAI，如果说其具备了3D游戏的特点吧，没有内侧外侧移动，只是一个2D格斗的架构。可如果说本作是一款2D格斗，连基础的抵消攻击都没有。如果不是海贼王的FANS，会被气死的。

## 解闷 东京巴士案内2

東京バス案内2



| PS2 | Success |
|---|---|
| | 模拟驾驶 |
| DVD-ROM | 2005年9月8日 |
| 日版 | 330KB |
| 1-2人 | 全年龄 |

最近淡季，但这款作品就是典型的名不见经传。游戏在DC平台的初代就积累一定的拥护者，而游戏制作的严谨态度让我们看到了2代的跨越性进步。

游戏非常贴近生活，玩家可以亲身体验一下公交司机的工作。游戏中设定非常逼真，玩家的一举一动都要学习优秀的公交司机，不单要安全驾驶，还要注意为乘客预报站名；一旦玩家驾驶途中有紧急刹车等违规操作，乘客也会纷纷表示自己的不满，万一发生了重大交通事故则会被强制送回起点。驾驶时还要严格遵守交通法规，稍有违反立刻会得到扣分的处罚。

N久前的DC版曾经让小编玩了个不亦乐乎，因此这次对本作还是抱有不小的希望。入手后发现游戏画面较之前并没有明显进步，还是那么“朴素”。不得不说，由于是日本厂商制作的，因此不少交通规则与国内的都不一样，单是靠左行驶这一条，就足够不熟悉的玩家别扭一阵子的了。另外，游戏中的规则太多太严，需要慢慢谨慎驾驶，可能玩惯飚车的朋友会很不适应。

DC时代颇有人缘的游戏总算出续作了，可惜的是这次在PS2上的表现并不抢眼，对于大鱼大肉吃惯了的PS2玩家来说，难免会产生免疫能力 。与“电车GO”完全不同的是，本作中模仿开公交的难度实际上比现 实中还要高，而TAITO的电车则就近乎是完全一样，这使得游戏变得 让人难以承受，需要考虑的要素不仅很多，而且一些内容严格得近乎 变态。总之，游戏过于烦琐。

游戏中的细节描写非常优秀，无论在游戏中的操作与环境细节都描写的非常细致。在驾驶过程中，不仅要严格遵守交通规则，更要在进站，出站，广播等细节方面注意才能圆满到站。虽然游戏中对于东京地区的三条BUS线路真实的表现了出来，但对于操作环节方面稍显烦琐，由于游戏可以调整昼夜行车，所以，为了能看到精彩的夜景，多吃些苦吧。

## 解闷 第三帝国兴亡记2

第三帝国興亡記II



| PS2 | Mushkin |
|---|---|
| | 战略模拟 |
| DVD-ROM | 2005年9月1日 |
| 日版 | 310KB |
| 1人 | 全年龄 |

当年的1代就是一款典型的战争模拟战略游戏，水平却就让人非常汗颜，因为游戏的表现与现今的游戏风格落后了整整两个时代。而续作，有所进步。

第二次世界大战题材的游戏，可以使用德国完成欧洲的侵略。以前玩过该公司出品的战略游戏“信长战记”，觉得虽然不能说是经典杰作却也可圈可点，本款游戏也给我带来这种感觉。在游戏开始时先要注重军事力量的培养，然后才能调兵遣将完成霸业。在本作中著名将军的头像全部采用原人照片，更让人感受到当时的时代气息。不足之处是本作的系统稍显复杂，最初比较难以上手。

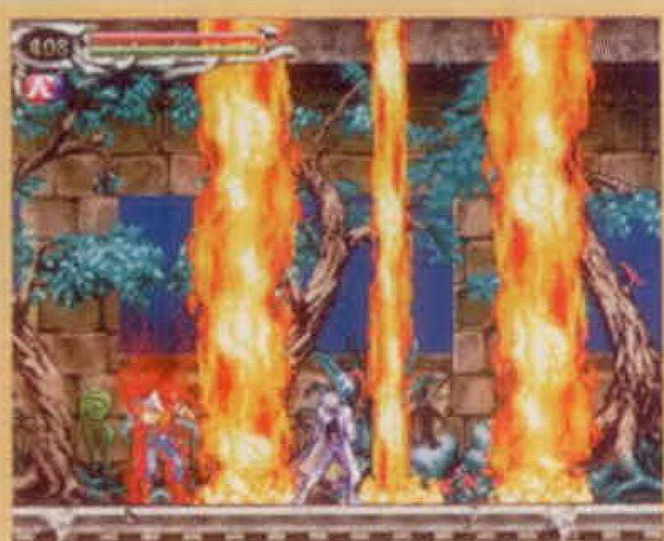
以二战为题材的战略模拟游戏多了去了，但以德国为主角的作品倒是挺少。游戏中的人名全部采用的是历史上风云人物们的原名，只是他们的军衔或是官职都给统一换成了日式的叫法，让人看了很不舒服。游戏上手很难，菜单界面的布置不够合理，初看起来感觉混乱。游戏无论是片头CG、实际画面还是背景音乐质量都很一般，也许这种题材的游戏让欧美厂商做说不定会更好。

事实上我一直在想，明知道没销量的项目厂商为什么还要确立制作下去？难道制作人真的对这些在市场上失败无数次的题目抱有旧梦？游戏吸收了很多经典战略游戏的设定，但总体上缺乏亮点，也没有自己 成立出彩的创新系统，对于传统战争战略游戏来说，可以说是毫无诚意，但也能够理解。但本作的操作难度相当高，即便是老战略游戏迷，一时也很难适应的，令人费解。

前作的制作水平可以说是非常的差，在销量和业界反映一片恶评的前提下，居然还能推出续作，不能不让人佩服。说很可观的话，本作在游戏战略性和历史表现气氛上是比前作有了本质的进步的，但之所以给本作的分数还是有限的原因是。作为历史战略游戏，在现在已经很难有大的变革，而本作从综合细节方面看，并没有本质的进步。并且在游戏气氛方面很是低沉。

## 管饱 恶魔城 苍月的十字架

悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架



| NDS | KONAMI |
|---|---|
| | 动作模拟 |
| 卡带 | 2005年8月25日 |
| 日版 | —— |
| 1人 | 全年龄 |

苍月一代的时候素质便非常高，续作的平台升级让众多GBA玩家投入到NDS的大阵营中，而原因就是不能放弃对本作的投入，掌上最强恶魔城降临。

恶魔城系列登陆NDS第一作，质量当然有保证。武器改造和魂升级系统，进一步增添了游戏的收集要素。各种能力的设定也非常新颖有趣。音乐、画面等细节处理的非常巧妙，能让玩家很快的融入游戏世界。个人认为本作并不算是充分发挥了NDS机能，双屏和触摸功能的设计并不实用，尤其是“封魔阵”的设定，更让动作苦手觉得头疼。最遗憾的是在本作里也没有逆城的设计，

尽管是NDS上的游戏，苍月在我国仍旧受到相当的期待。游戏手感比较完美，继承了晓月几乎一切的优点，背景音乐对气氛的烘托也是恰到好处，更有大人气角色阿鲁卡多的登场，总体来说可以令fans满意。但另一方面，本作流程依然很短，隐藏要素数量并不尽如人意，新增的武器合成系统比较鸡肋，客观来说仅仅算是晓月的强化版。准备入手正版的话，就得考虑考虑了。

严格来说，本作不及9分的，但编者考虑到制作人坚持不懈的2D制作 态度，觉得有必要加分以示鼓励。作为一款掌机游戏，NDS的特别触 摸功能感觉勉强，当然并没有影响游戏的流畅度就很让人欣慰。游戏 吸收了很多“月下”的要素，让老玩家十分感动。必须要强赞的是这 次在NDS上的画面表现，实在有不小的提高，尽管与家用机还不能比 ，但已经是掌机最强了。

本来恶魔城就是非常适合掌机进行，何况前作在游戏素质方面制作的非常出色，让续作有了充分的制作基础。游戏在NDS这个新硬件平台上得到了新的画面提升，而且在触摸屏的运用上，也运用的非常巧妙。而游戏的色调和美术表现一直贯彻了恶魔城的一贯风格，表现力惊人。游戏武器的刻画在系列的基础上有了新的突破，各种表现力十足的武器让操作爽快感十足。




# 東京バス案内2

我们这个年代的人在年少时，难得在bus之上抵达目的地之时的兴奋之情相信现在还有记忆。那时很多朋友一定和我一样有着驾驶公车的梦想。还自己儿时的一个梦吧，本作一定能够做到。

| PS2 | 本刊译名：东京巴士案内2 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SUCCESS | 2005.9.8 | 7140日元 | 57KB |
| 模拟驾驶 | DVD-ROM | 日版 | 1-2人 | 全年龄 |




游戏的宣传海报中，我们能看到bus通过的时间是满点星光的夜晚，游戏中可以随意调整驾驶时间的设定，既完善了系统，更让我们有了观看东京夜景的宝贵机会，这也是游戏中重要的卖点啊！

如果当年曾经是DC的忠实玩家，当时平台上的创意作品“东京巴士案内”一定给你留下了深刻的印象。很多儿时有着司机情结的朋友在进站、出站，风景浏览之间得到了心灵的满足。而如今在PS2上重新看到的本作，是事隔多年推出的续作，新的场景与路线，让我们能够再一次进行驾驶的别样乐趣。

## 要点1 必须严格遵守的交通规则



如果你将本作看成与一般驾驶游戏相同那可就大错特错了。只有进行了本作之后，我们才能对BUS司机工作的艰苦存在感性的认识，他们真的太不容易了……首先要注意车速的平均始动，其次在接待乘客与运送到站的过程中，要适时地开播车内广播等附属操作。更重要的是，由于本作是日本交通局大力协作的，所以，对于交通规则方面的要求自然是毫不含糊。完全与真实的日本交通法一致，这就要求我们在操作的时候更加细心观察路况，稳定输入各个环节操作。如果玩家能真正做到平均车速，切弯打灯，到站前提前广播，上客后及时关门，严格遵守各项交通法规，并能准点到站这几项关键环节，请也不要自鸣得意。游戏中还是有可能做出致命错误的，那就是要时刻小心路上的行人，由于在路况平静的时候，玩家很容易进入懈怠状态，所以对于突然出现的穿路行人通常是毫无办法……一旦出现事故，便前功尽弃。总之，一切都要小心，小心再小心，安全第一，安全第一啊！

## 要点2 游戏的细节细致入微

在DC上的前作，虽然在当时的硬件平台上画面表现十分有限，但却在细节描写上给我们很大的感动。而本作在前作的基础上将此优点发扬光大，让我们在单线程的操作中体会到自由度超高的操作乐趣。游戏中除了之前介绍的细节要素之外，在驾驶过程中，驾驶员头部的观察角度，路灯的特写提示，关键路况多点反光灯的局部体现，与类比细微操作中体现的车体重量感等等都在体现了制作小组将细节完善的良苦用心。而在我们观看了路边细致的景色，环境的写实搭置与行人的自然之时，就更加对于本作的细节描写敬佩有加。一款模拟类型的游戏，能够做到如此用心，有这么多死忠支持想来也就不为过了。而如果玩家朋友们饶有兴致的将游戏三条线路全部完成后会得出和笔者一样的结论，游戏制作小组并没有因为游戏进程的推进而在道路与环境风景的细节描写上出现虎头蛇尾的弊病，而是无论哪条线路，从始至终都制作得非常认真细致。Success虽然是个不大的公司，但在游戏制作态度上，却值得很多大公司进行学习。



↑现今的游戏大环境下，已经很难见到刻画这么真实而细致的街道环境了。



↑从各个反光镜中能够观察到车内外各种角度的情况，这个环节不能忽视。

## 要点3 真实再现的BUS路线

虽然在游戏中我们已经被操作环节折磨得精神紧绷。但游戏中被卡通渲染的东京BUS路线风景还是会让我们不停观瞻的。虽然游戏中利用成熟的卡通渲染技术所展现的街道风景与同类游戏“电车GO！”等风格完全不同。但在进行游戏时欣赏却另有一番风味。本作完全写实再现了东京三条真实BUS路线的环境与风景。如果玩家朋友们亲自到过东京，一定会有着别样的怀旧感动，而没有去过的话，那就更是一次难得的观览机会喽。而游戏中三条东京巴士路线分别为：

**反96号线路：五反町车站—品川车站—麻布十番车站—赤羽桥车站**
**早81号线路：早大正门—东京女子医大—国立代代木竞技场—涉谷车站西口**
**上23号线路：上野车站—浅草雷门—中平井—平井车站**







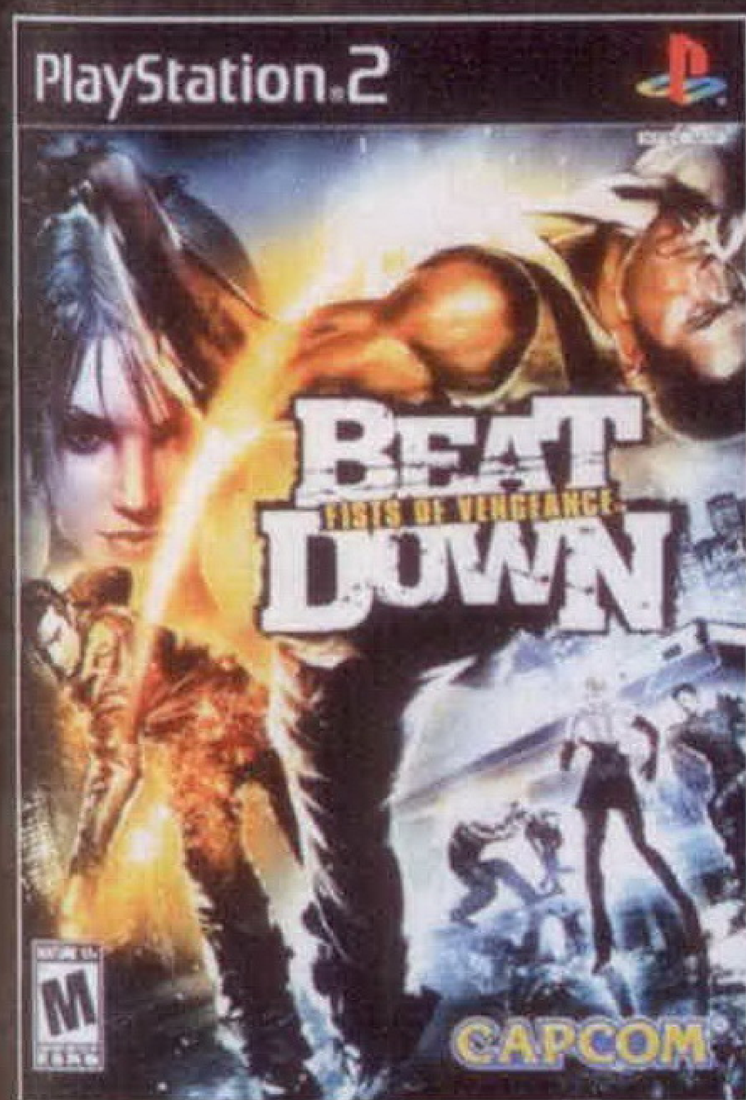
不要以为只有三条线路略微少了些，实际路途只有亲自体验了才知道辛苦啊，不过从本作中玩家能真正体会到苦中作乐的情趣，因为沿途的风光与人情，绝对会令您难以抗拒，为自己能够达到更远的车程而努力修行吧！

## 要点4 超级考验技巧的挑战模式




如果对三条线路的观光旅行已经疲倦，对于交通知识了如指掌的话，可以直接尝试一下双人操作的高难度。本作中特别加入的双人驾驶模式能让你在交互驾驶，各自分摊驾驶责任中体会到合作的乐趣。如果和自己的好朋友在一起用完美的配合完成了一次线路行程，那种别样的成就感一定会让你们兴奋好一阵子。而在单人与双人模式中已经练就了一身好身手的玩家朋友们就可以尝试一下本作中最有难度的模式：“挑战模式”了。其中设置了难度逐渐递增的12种驾驶测试，而在本模式中驾驶的车辆，也由单层车辆直接换成双层大架BUS，不要以为这个车辆与平时驾驶的BUS区别不大，由于双层BUS重量的提升，重心的提高让操作难度更上了一个档次。虽然在挑战模式中不会得到在平常线路练习中的乘客恶评，没有通过可是要直接结束的，勇于挑战自己的强者们，可不要轻言放弃啊。

□文责/猴子




# BEAT DOWN FISTS OF VENGEANCE



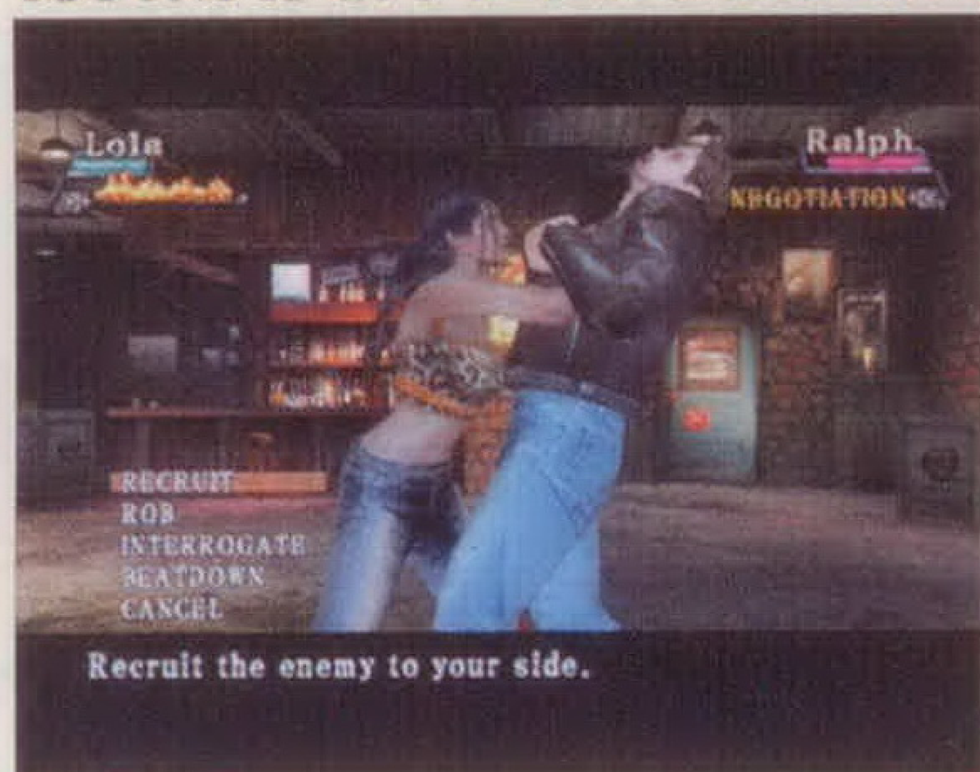
本游戏的人物设定很有特色，各人物的招式也有不小区别，但是打斗手感还是有所欠缺，让人有些失望。不过动作玩家还是可以尝试一下。

| PS2 | 本刊译名：致命一击 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | CAVIA | 2005.8.23 | 49.99美元 | 1407KB |
| 动作格斗 | DVD-ROM | 美版 | 1人 | 17岁以上 |

## 战斗部分 混战和个人战

### 打倒所有敢于阻挡去路的敌人

本游戏中的战斗分为两种：混战和个人战。靠近一个敌人时，主角会自动将目标锁定为这个敌人。锁定时主角是无法快速跑动的。按住L1可以解除锁定，解除锁定后主角就可以自由跑动了。有时候要迅速逃离多个敌人的包围圈，就要用到L1键的功能了。




↑将敌人打败之后就可以与之"交涉"并且将他收归麾下，是游戏的一大特色。

□键是拳攻击，△键是脚攻击。用这两个键配合左摇杆的方向，主角可以使出各种招式和连续技。

在战斗中按下START键并且选择招式列表（MOVE LIST）就可以查看当前所使用角色的招式。以红色显示的招式只能在个人战模式下使用。在混战模式下，○键是威力强大的必杀技。使用必杀技的时候自己也会损失体力。在个人战模式下○键的作用将在后文中详细说明。R1键是擒拿，擒拿敌人之后配合攻击键和左摇杆能对敌人追加打击。×键是防御键，本游戏中的防御与格斗游戏类似，分为上中下段。按住×键可以防御上段和中段攻击；拉住左摇杆的下方向并且按住×键可以防御上段和下段攻击。

某些敌人会使用武器，地面上也可能放置有武器。当敌人使用武器攻击时是无法空手防御的，只能闪避，或者使用武器防御。另外也可以直接按R1键从敌人手中抢夺武器。武器的攻击力相当可观，要小心应付。混战模式结束之后，靠近敌人的尸体按R1键就可以从尸体上获取金钱、道具等等。另外打碎场景中的木箱也能得到道具。

## 街区部分 建立你自己的帮派

### 序章结束之后，主角便会进入街区。

**与NPC交流** 在街区中可以碰到很多NPC，靠近他们按下×键就可以谈话。如果NPC头上有红色箭头显示，则表示他是与游戏流程相关的，跟他谈话会得到下一步的任务提示。得到任务提示之后，目的地也会以红色箭头的方式标示在地图上。如果NPC头上是黄色箭头则表示他与流程无关，与他谈话可以得到一些情报、触发支线任务或者迷你游戏等等。谈话结束后，会出现两个选项，分别是战斗（BATTLE，按□键选择）或者交涉（NEGOTIATION，按○键选择）。如果按×键的话会退出谈话。关于"交涉"选项下文会作详细讲解。

**换装** 屏幕左上角有两个数字，分别表示主角被警察和黑帮认出来的可能性。当主角靠近警察或者黑帮成员时，相应的数值就会上升。当数值提升到100%时，就肯定会被认出并且遭到攻击。在第一章来到"THE HOLE"酒吧之后，与酒吧老板Melvin谈话，他会给主角换衣间的钥匙。换衣间就在吧台右边，进入之后可以换装。换装的效果就是降低主角被认出的可能性，减少不必要的麻烦。在街区的服装店还可以购买新的衣服。

**支线任务** 在第二章完成Tracy的任务之后与酒吧老板Melvin交谈并选择Get a Job选项可以接到支线任务。在街区中也可能会碰到一些NPC提供支线任务。

**招募部下** 在第一章与酒吧中的Tracy交谈，会得到任务进入警察局夺取黑名单（Black List），完成之后菜单中会增加B.LIST选项。第二章再次与Tracy交谈便会与骚扰Tarcy的男人发生战斗。此后便可以开始招募部下的战斗了。对手的体力槽下方会有一条火焰状的"勇气槽"，击中敌人或者按下R3键挑衅可以降低敌人的勇气槽，当敌人的勇气降为零时靠近他按下○键便能进行交涉。交涉共有五个选项，分别是：招募（RECRUIT，使之成为部下）、抢劫（ROB，夺取对方的金钱）、盘问（INTERROGATE，获取情报）、杀死（BEATDOWN）、取消（CANCEL取消交涉，继续战斗）。

在街区画面中按下START键选择B.LIST，可以查看所有的可招募成员情况，包括等级、技能、活动区域等等。有些角色可以直接招募。与他对话然后选择交涉，他会提出一些条件，例如付出金钱等等。如果不愿意掏钱或者该角色无法直接招募，则可以选择战斗，将他打败后就能招募了。在B.LIST中选择一个已经招募的成员，并选择SUMMON，就可以邀请他。此成员会在指定地点等待，找到他之后就能让他加入。在混战模式中所有队员会一同参战，而在个人战模式中则是轮流上阵。一支强大的队伍对于完成任务有很大的帮助。



## 角色升级 成为黑帮世界中的传奇




本游戏中角色升级系统分为两部分，分别是个人属性和黑帮声望。通过个人战能够获取经验值，得到足够经验值之后人物等级便会提升，并且获得一定点数。点数可以用于提升体力（STAMINA）、攻击力（ATTACK）和技能（TECHNIQUE）三项属性，技能属性达到一定档次之后，就可以到酒吧与Melvin谈话并选择Learn a New Move选项，学习新的招式。

而黑帮声望则是在每一章结束时根据领导力（LEADERSHIP/TEAMWORK，指与队友的合作好坏）、金钱道具获得量（CASH FLOW/ITEM，打倒敌人后获得的金钱、道具多少）、个人魅力（CHARISMA，指战斗的华丽程度）三项数值来评价。黑帮声望越高，越利于招募手下。

□文责/荇菜




# ONE PIECE

在游戏中对战胜利后得到的金钱，可以用来购买新的人物，这样玩家可以使用自己喜爱的反面人物来进行游戏！

| PS2 | 本刊译名：海贼王 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 格斗对战 | BANDAI | 2005.9.8 | 6090日元 | 100KB |
| | DVD-ROM | 日版 | 1-2人 | 全年龄 |




又一款根据风靡日本的漫画改编而成的作品，对战格斗的游戏方式可以使玩家更加接近自己喜爱的角色，游戏中的组合技也值得尝试。

## 模式选择指南

| 模式选择 | |
|---|---|
| 战斗模式 | 最普通的格斗方式，胜利后会得到奖金。 |
| 对战模式 | 二人对战，没什么特别之处。 |
| 赌博模式 | 缴纳一定数量的报名费用，对战胜利后得到奖金。 |
| 录像模式 | 也是需要花钱。 |
| 回放模式 | 回放精彩片段。 |
| 训练模式 | 练习。 |

## 部分人物招数表

| LUFFY | |
|---|---|
| ゴムゴムのパンチ | ○ |
| ゴムゴムのスタンプ | × |
| ハードキック | → × |
| ゴムゴムの镰 | ← ○ |
| ゴムゴムのドロップ | ← × |
| ゴムゴムの鞭 | ↓ ○ 或× |
| ゴムゴムのアッパー | ↘ ○ |
| ゴムゴムのシュート | ↘ × |
| ゴムゴムの枪投げ | ↙ × |
| ゴムゴムのバズーカ | → → ○ |
| ダッシュスタンプ | → → × |
| ゴムゴムの铳 | → ← ○ |
| ゴムゴムのボーガン | → ← × |
| ハードパンチ | ← → ○ |
| ゴムゴムの战斧 | ← → × |
| ゴムゴムの铳乱打 | ↓ → ○ |
| ゴムゴムのナイフ | ↓ → × |
| ゴムゴムのロケット | ↓ 蓄力 ↑× |
| ゴムゴムの回转弹 | → ↓ ← ○ |
| ゴムゴムの暴风雨 | ↓ → ↓ → ○ |
| ゴムゴムの攻城炮 | ↓ ← ↓ ← × |
| ゴムゴムの空中スタンプ(跳跃) | ○ |
| ゴムゴムの对空スタンプ(跳跃) | →○ |
| ゴムゴムの对地スタンプ(跳跃) | ↓○ |
| ゴムゴムのまさかり(跳跃) | × |
| ゴムゴムの枪（跳跃） | ↓× |



| ZORO | |
|---|---|
| 一刀突き | ○ |
| 二刀ばらい | × |
| 三刀流蟹获り | ← × |
| 一刀足ばらい斩り | ↓ ○ |
| 二刀しゃがみ斩り | ↓ × |
| 一刀回转斩り | ↘ × |
| 二刀突き | → → ○ |
| 一刀稚ぎばらい | → → × |
| 三刀流鬼斩り | ← → ○ |
| 三刀流虎狩り | ← → × |
| 二刀流犀回 | ← ← × |
| 二刀斩り上げ | ↓ → × |
| 三刀流龙巻き | ↘ ↘ ○ |
| 三刀流牛针 | → ↓ ← ○ |
| 二刀流袈裟斩り | ← ↓ → ○ |
| 一刀流三十六烦恼凤 | ↓ → ○ |
| 二刀流七十二烦恼凤 | ↓ → ↓ → ○ |
| 三刀流百八烦恼凤 | ↓→↓→↓→○ |
| 一刀流居合い狮子歌歌 | → ← ↓ → × |
| 三刀流奥义三千世界 | → ← ↓ → ○ |
| 二刀斩りばらい（跳跃） | ○ |
| 二刀回转斩り（跳跃） | × |
| 三刀流鸦魔狩り（跳跃） | ↓ → × |
| 二刀流鹰波（跳跃） | ↓ → ○ |

| CHOPPER | |
|---|---|
| 重量强化チョップ | ○ |
| 重量强化ブロー | × |
| 重量强化ストレート | → ○ |
| 重量强化アタック | → × |
| 重量强化アッパー | ← ○ |
| 重量强化スウィング | ← × |
| 重量强化バックブロー | → → ○ |
| 重量强化ジャンピングプレス | → → × |
| 重量强化フック | ↓ → × |
| 重量强化クラッシュ | ↘ ↘ ○ |
| 重量强化ラリアット | ← ↓ → × |
| チョッパーパンチ | ↓ ○ |
| チョッパーヒップ | ↓ × |
| チョッパーヘッド | ↘ × |
| 腕力强化“刻蹄”樱 | ← ↓ → ○ |
| 角强化“樱井木” | → ↓ ← ○ |
| 头脑强化诊断 | → ↓ ← × |
| 重量强化フライングナックル(跳跃) | ○ |
| 重量强化フライングアック(跳跃) | → ○ |
| 腕力强化“刻蹄”十字架 | ← ↓ → ○ |
| 毛皮强化（空中） | × |

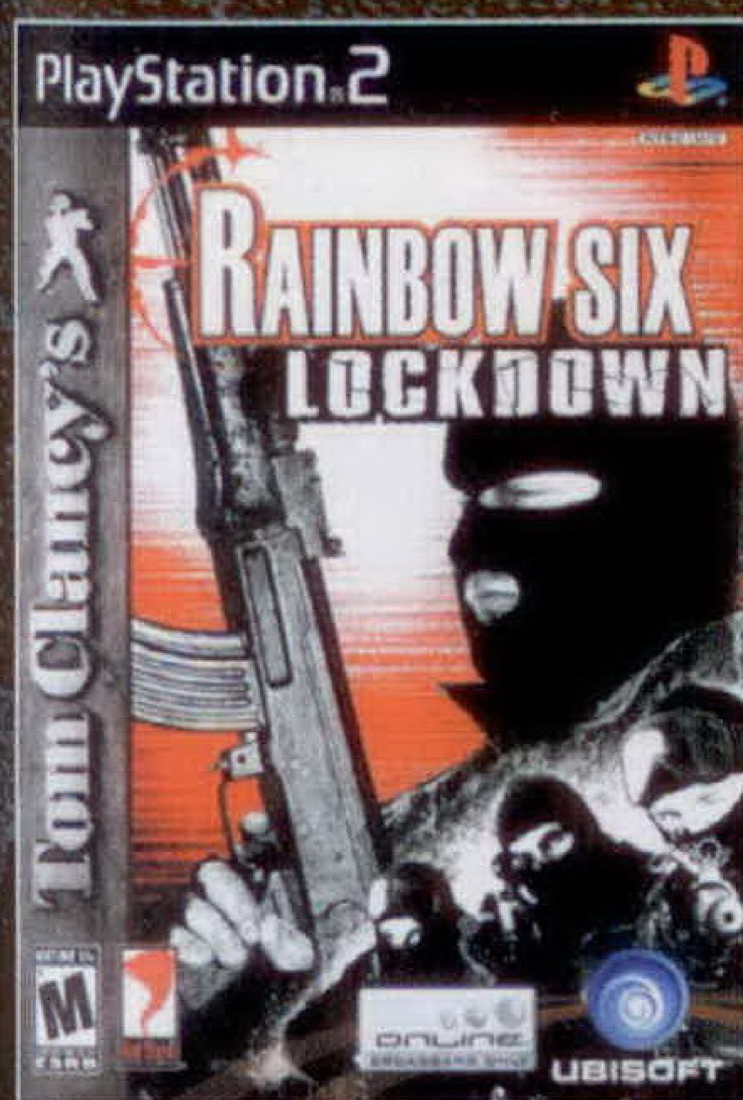
| SANJI | |
|---|---|
| 上部もも肉 | → × |
| 盐粗碎 | ← ○ |
| 鞍下肉 | ← × |
| もも肉 | ↓ ○ |
| パーティーテーブルキックコース | ↓ × |
| 脚先肉 | ↘ × |
| 腹肉 | → → ○ |
| 背肉 | → → × |
| 反行仪キックコース | ← → ○ |
| 肩ロース | ← → × |
| 三等分 | → ↓ ← × |
| 三级ひき肉 | ← ↓ → ○ |
| 羊肉ショット | ↓ → ○ |
| 仔羊肉ショット | → ← ↓ → × |
| すね肉（跳跃） | ○ |
| 腰肉（跳跃） | × |
| 脑天（跳跃） | ↓○ |
| 空军シュート（跳跃） | ↓× |
| 首肉シュート（跳跃） | ↑○ |
| 首肉（连续攻击一段） | ○ |
| もも肉（连续攻击一段） | × |
| 胸肉（连续攻击一段） | →○ |
| ほほ肉（连续攻击二段） | ○ |
| 肩肉（连续攻击二段） | × |
| 尾肉（连续攻击二段） | →○ |
| 胸肉シュート（连续攻击三段） | ○ |
| ほほ肉シュート(连续攻击三段) | × |
| 腹肉シュート（连续攻击三段） | →○ |



## 组合技

必杀槽位于体力槽下方，分为六格，也是发动组合技的必要条件。按下方块键发动组合技后，必须输入招数指令，每消耗一个方块可以输入一个招数，不过有时间限制，如果没在时间内输入招数指令，就只能白白消耗必杀槽，因此必须熟练掌握各个招数的指令输入。与普通必杀技不同的是，在必杀槽不满的时候也可发动组合技。

□文责/雪飞




# Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN


在数量众多的FPS游戏当中，《彩虹六号》系列的定位一直都比较特殊，它强调战术配合而非操作技术，非常适合喜欢团队合作的玩家。

| PS2 | 本刊译名：彩虹六号・目标锁定 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Red Storm | 2005.9.6 | 49.99美元 | 212KB |
| 第一人称射击 | DVD-ROM | 美版 | 1-4人 | 17岁以上 |

## 屏幕显示 DISPLAY




首先来看一下游戏中屏幕各部分所显示的内容。

1、主角的体力。2、队员的体力；3、队员的行动状态，分为FOLLOW（跟随主角）和HOLD（原地待命）两种，在游戏中可以按下△键在这两种状态中切换。4、主角的姿势，分为站立和下蹲两种，可以按下L3键（左摇杆）切换，下蹲时不易被敌人击中，但行动速度也会减慢。5、主角当前弹夹中的子弹数量，如果子弹打完的话主角会自动装填弹药，也可以随时按下□键来手动装填弹药，另外按下R2键可以切换主武器和副武器。6、主角携带的弹药数量。7、当前装备的手雷类型以及数量，按下L2键可以切换手雷类型，投掷手雷的方法是按住L1键，此时屏幕上会出现一条抛物线的示意图，显示了手雷的飞行轨迹，使用左摇杆调整方向和角度，然后松开L1键就能将手雷投出。8、准星，视野范围之内的敌人会自动以一个绿色的方框显示，将准星移动到敌人身上时，准星颜色会变红。9、特殊指令图标，显示当前状态下×键的功能，关于这一部分将在"特殊操作"篇详细讲解。

## 特殊操作 CONTROL




以下是一些较实用的特殊操作方法。

**侧身：** 十字键的左/右键是侧身，靠近墙角并且使用侧身，可以观察并且攻击到墙角后面的敌人，同时有利于隐蔽自己，侧身时无法移动。

**夜视和红外：** 按下SELECT键可以切换成夜视模式，在黑暗处使用可以看清周围的环境，再按一次SELECT键可以切换成红外模式，可以方便地观察到行动的目标，要切换回普通模式只需再按一次SELECT键便可。

**狙击模式：** 按下R3键（右摇杆）可以切换成狙击模式，在狙击模式下可以推动十字键的上/下来调整焦距，根据使用枪械的不同，狙击模式的焦距范围也不同。

**×键操作：** ×键是特殊指令键，在不同的情况下×键有不同的作用，并且会显示在屏幕下方，平时×键的作用是指示行动地点（显示为MOVE TO），按下×键，队员就会移动到主角准星所瞄准的位置并且在该位置待命，如果准星瞄准墙角，则×键作用变为侦察（SCOUT），队员会靠近墙角侦察墙角后面的情况。按住×键不要松开，会出现特殊指令菜单，除了指示行动地点和侦察这两项之外，还多出来投掷手雷（GRENADE）和火力掩护（SUPPRESS）两项，用十字键选择，队员会做出相应行动。当靠近特殊的物品（如特殊道具、门）时，×键可以用于打开或者操作这些物品。

**十字键操作：** 在靠近特殊物品时，除了可以按下×键由主角自己操作之外，也可以使用十字键指令让队员进行操作，一般用于开门。靠近一扇门，如果它是锁住的话，屏幕上会出现四个选项，使用十字键选择，分别是打开（OPEN，指直接开锁）、霰弹枪（SHOTGUN，指用霰弹枪打坏门轴然后进入）、锤子（HAMMER，指用铁锤砸开门锁）、爆破（BRECH，指用塑胶炸药炸开门）四个选项，不同的指令具有不同的效果，例如使用"打开"指令可以避免发出声响引起敌人注意，用"爆破"指令可以应付门后埋伏有敌人的状况，等等。选定一种开门方式之后，还会再出现一个菜单，表示打开门之后队员的行动方针，分为清除（CLEAR，指直接突入并且使用火力清除附近的敌人）、闪光弹（FLASH/CLEAR，指开门之后先投掷闪光弹然后突入并消灭敌人）、手雷（FLAG/CLEAR，指开门后先投掷手雷然后突入并消灭敌人）、原地待命(HOLD，开门后不要进入，原地等待）。指令下达完毕之后按下△键，队员便会按照指令执行。如果想要取消指令，只需按下×键便可。根据不同情况灵活使用各种指令，是减少我方损失、顺利完成任务的关键。

## 任务简报 BRIEF

在游戏中按下START键可以打开任务简报菜单。

最上面的表格中是全体队员的状态，从左到右分别是队员名称、剩余体力、消灭敌人数量、命中率、击中敌人次数、发射子弹数量。（由于"彩虹六号"系列强调的是战术配合而并非动作射击，一般的敌人都只需要一发子弹即可消灭，所以击中敌人数量和消灭敌人数量会大致相等）

**MISSION TYPE:** 任务类型，例如单人任务还是多人任务等等。

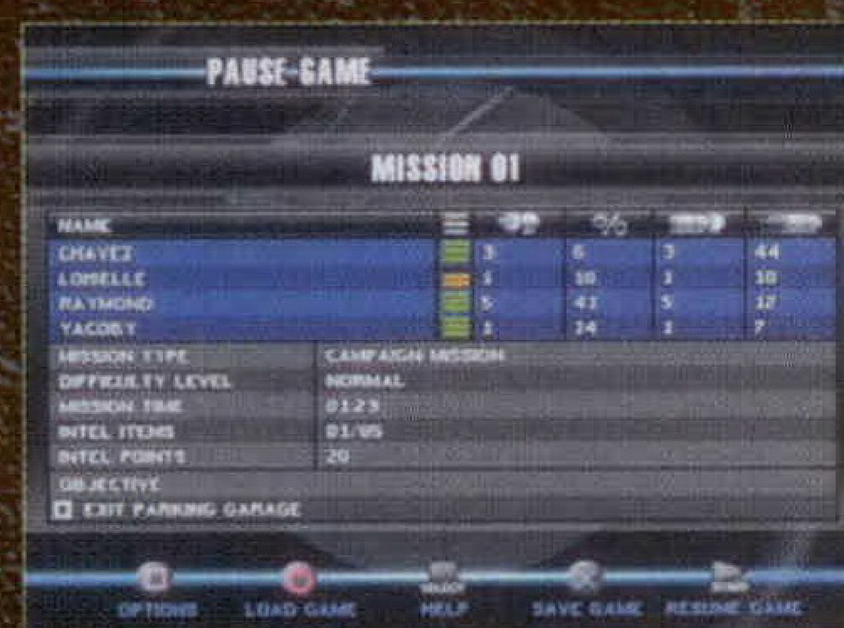
**DIFFICULTY LEVEL:** 游戏难度。

**MISSION TIME:** 任务持续时间。

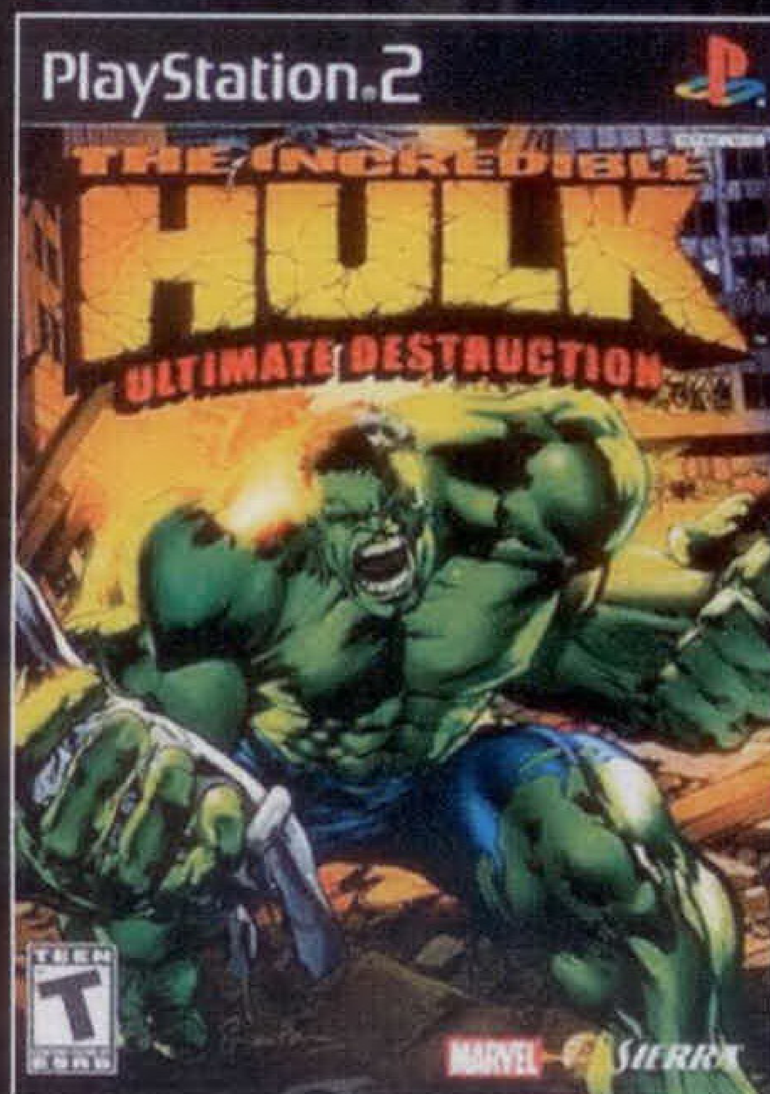
**INTEL ITEM:** 特殊道具，在游戏中每一关都会有一些特殊道具，靠近特殊道具按住×键数秒就能将其回收，并且获得一定分数，此栏显示了当前关卡的特殊道具数量和已回收的特殊道具数量。

**INTEL POINTS:** 分数奖励，回收特殊道具之后就会获得一定分数，分数用于打开游戏隐藏要素。

**OBJECTIVE:** 当前的任务目标。



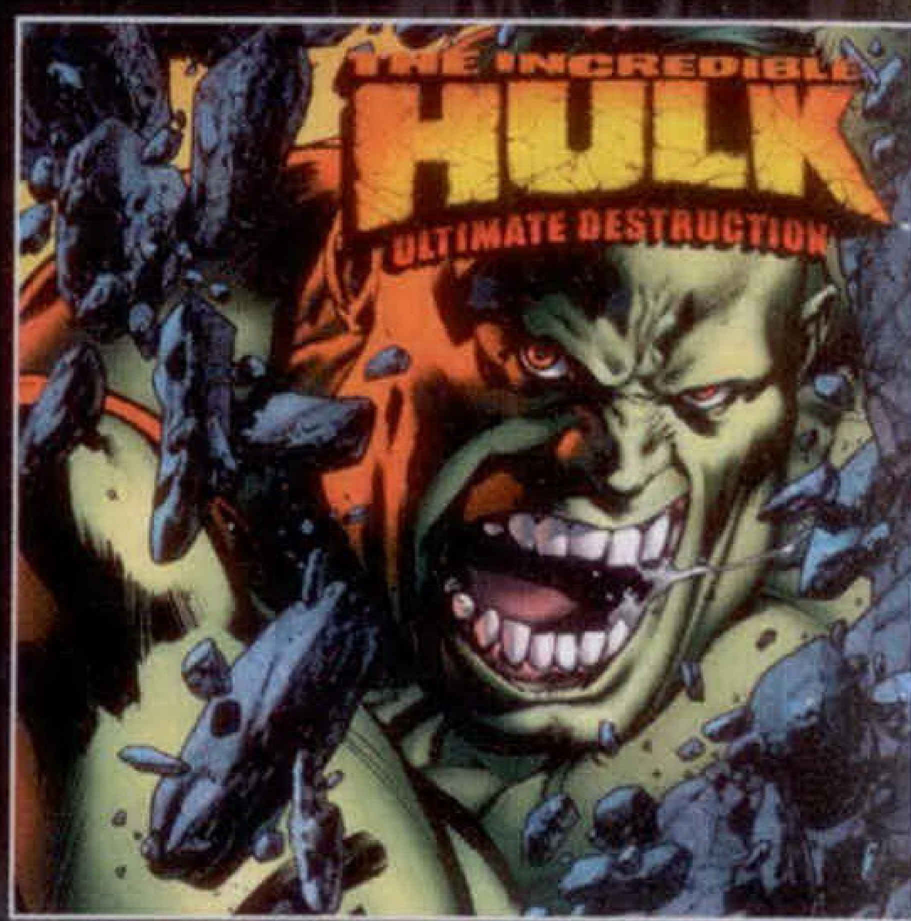

□文责/苻菜




# THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

游戏采用的是类似GTA一般的开放式世界观，但实际游戏时的爽快感则要远超前者，难度也不大，各种收集要素也颇为丰富。

| PS2 | 本刊译名：绿巨人·终极毁灭 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | VU Games | 2005.8.23 | 49.99美元 | 500K |
| 动作游戏 | DVD-ROM | 美版 | 1人 | 13岁以上 |




本作极为爽快，由于原著中主角本身超强的设定，使得其在游戏中也可以横着乱闯。无论是攻击还是跳跃、攀爬等动作均极具魄力！绝对不可错过！

## 变身成为绿色巨人横行无忌 超高的自由度与爽快感!!

### 游戏中的道具解说



★绿色圆球：可为主角回复生命，在各地都有分布，打倒敌人（警察等）可获得大量的这类绿色圆球。

★黄色圆球：增加smash points，相当于游戏中的金钱，可为主角购买各种技能。一般其位置存在于比较难以到达的地点，另外摧毁建筑物也可以拿到。

★绿色问号：找到后会教给玩家游戏基本常识，集齐全部61个绿色问号可获得5万点smash points奖励。一般在大厦楼顶、小巷或是地图的边缘地带。

★弹跳点：其实就相当于传送点，游戏中一共有14个传送点，其中城市8个，荒地（Badlands）4个，教堂2个。建议尽快激活这些弹跳点，激活后不但赶往目标地点时会方便许多，而且用这个方法就可以以最小的伤害尽快完成目标。此外，每激活1个弹跳点可获得smash points奖励，激活城市里的全部8个弹跳点可额外获得2万点smash points，激活荒地的全部4个弹跳点可获得1万5千点奖励。

★漫画书：在地图上标记是绿色圆圈里有一个字母“C”，游戏中一共有60个，并且只会出现一次。拿到这些漫画书会有各种各样的奖励，包括可增加smash points、追加密码（下文有详细列表）或是动画欣赏等。

### 全弹跳点激活地点说明

| 城区（所在地点详细说明） | |
|---|---|
| Trbodr Grand Hotel | 地图中央的一幢建筑物上 |
| Infinity Cove | 地图西南方一幢名为“Bagri King”的建筑物上 |
| Mandarin Gate | 地图东方，唐人街美术馆的上方，即挑战任务“My Car!”的南方 |
| Jarella Point | 同样也在地图中央，最高的一幢建筑物之上 |
| Midtown Tower | 地图中南部的一幢建筑物上方 |
| Coliseum Terrace | 旅馆东边，挑战任务“Fare Play”标志的下方 |
| Gunnery Island Jump Marker | 地图东部一个两端都有桥的小岛上 |
| The Dayne Jump Marker | 地图最西部的一幢建筑物之上 |
| 荒地（所在地点详细说明） | |
| Last Change Caf Jump Marker | 地图中央的正上方 |
| Restricted Area 102 | 地图正中央，峡谷的右边 |
| Verdugo's Pass Jump Marker | 山的南面，也即直通小镇的峡谷的西方 |
| Goliath Bluff Jump Marker | 直通小镇的峡谷的南方尽头之处 |



进入游戏开始菜单（可选择“New Game”的那个画面），先后输入△键和→键，在屏幕的最上方就会出现有“Extras Menu”选项的面板。选择输入密码选项再输入以下密码即可获得相应的功能，但要注意这些密码必须首先在游戏中激活才行，激活方法包括拿到漫画书（绝大部分）或是将剧情模式通关等。

### 初期难点任务讲解

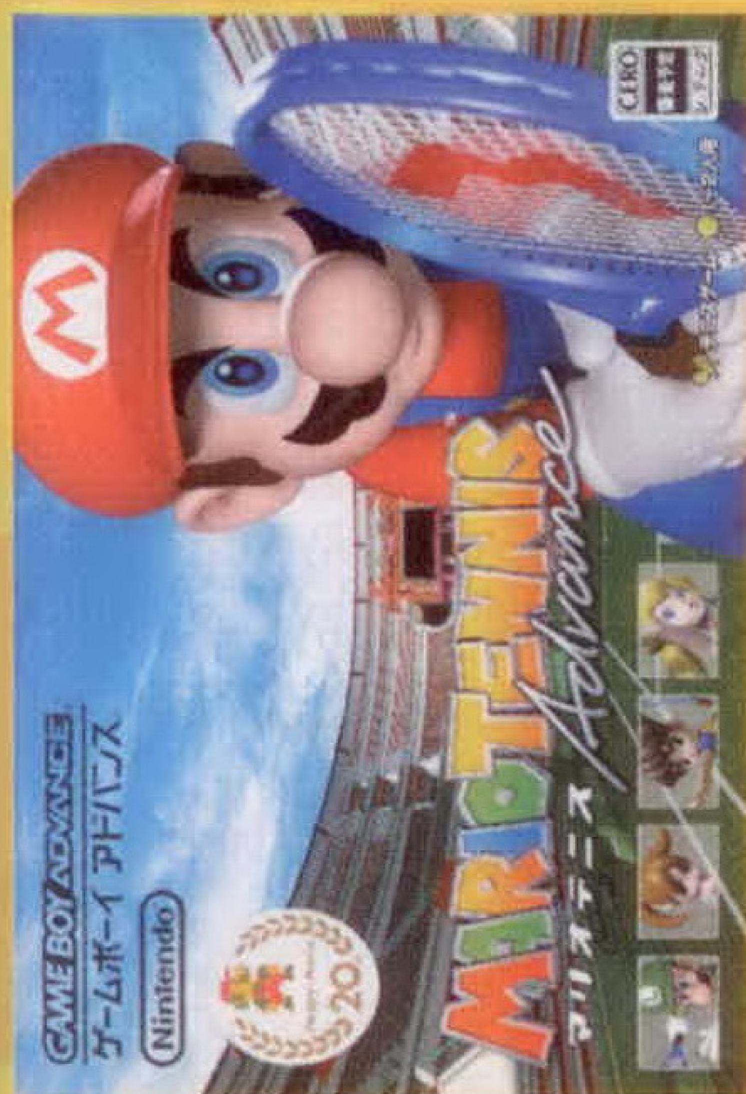
（任务名称：Protect and Serve）本任务对初期玩家而言可能会比较棘手，而且是保护目标不被毁灭，与其他任务不大一样。本任务的目标就是在数据下载完之前保护生物研究中心三分钟不被敌人摧毁。敌人会从三个方向的街道赶过来并聚集在研究中心前进行攻击，而且是清一色的装甲车与坦克；用普通攻击对付坦克效果太小，而且为了成功完成任务就必须速战速决。这里建议首先用旁边停放着的小货车举起来砸坏从东边赶过来的坦克，但是切记只是砸坏，而不要彻底摧毁。坦克被砸坏后会留下两个部件，一个是坦克底盘，用之砸其他坦克或是装甲车会比小货车好使许多，不过这里不优先推荐。建议将炮塔捡起来当武器使用，炮塔的攻击力比底盘的攻击力还要高上许多，而且攻击范围是扇面，一抡就能砸着一片敌人，由于敌人会聚集在一起，因此炮塔绝对是完成本任务的首选武器！总之，本任务完成的要点就在于尽快干掉敌人和拿到趁手的武器。

### 游戏中可获得的所有特殊密码列表

| 输入密码 | 开启效果 | 输入密码 | 开启效果 |
|---|---|---|---|
| CABBIES | 将所有交通工具都变成出租车 | AMERICA | 主角的服装上印有美国国旗的图案 |
| RETRO | 变成黑白画面 | DEUTSCH | 主角的服装上印有德国国旗的图案 |
| BRINGIT | 捡到绿色圆球后恢复的生命值加倍 | FSHNCHP | 主角的服装上印有英国国旗的图案 |
| SMASH5 | 获得5千点smash points | Mutanda | 主角的服装上印有意大利国旗的图案 |
| SMASH10 | 获得1万点smash points | AUSSIE | 主角的服装上印有澳大利亚国旗的图案 |
| SMASH15 | 获得1万5千点smash points | Drapeau | 主角的服装上印有法国国旗的图案 |
| SUITFIT | 获得Joe Fixit的皮肤图案 | FURAGGU | 主角的服装上印有日本国旗的图案 |
| FROGGIE | 市内的交通状况变得一团糟 | kingkng | 到处都是大猩猩 |
| CHZGUN | 敌人发射出来的导弹全部变成母牛…… | PILLOWS | 开启低重力模式，该模式下可跳的更高等等 |
| BANDERA | 主角的服装上印有西班牙国旗的图案 | | |
| DESTROY | 主角的攻击力翻倍 | VILLAIN | 选择Abomination进行游戏 |
| HISTORY | 开启Sepia模式 | Transit | 开启Mass Transit模式 |
| OCANADA | 主角的服装上印有加拿大国旗的图案 | CLASSIC | 绿巨人变成灰巨人 |

通关后的奖励：作为同类游戏中的惯例，本作中用“Normal”难度打穿剧情模式一遍后增加“Hard”模式，并且追加“Replay Story”模式。此外可以花购买100万smash points为主角购买“Savage Banner”这个皮肤图案，100万啊……

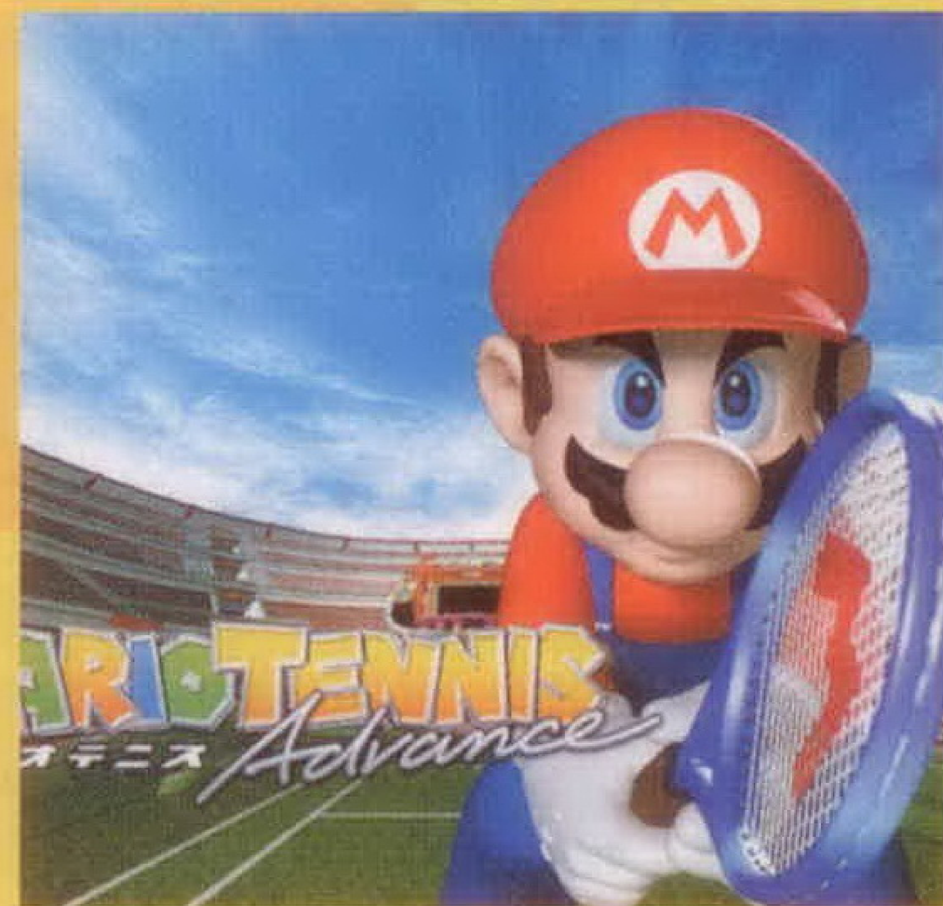
□文责/北斗



# MARIO TENNIS Advance マリオテニス

我们的马里奥大叔在迎来20周年的光辉时刻，仍然不忘为广大玩家奉送一份回礼——就是在近日发售的《超级马里奥网球A》，使广大玩家体会到网球的乐趣。对于国内以GBA为主的玩友来说，真是一大福音。

| GBA | 本刊译名：马里奥网球A | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Nintendo | 2005.9.13 | 4800日元 | 128MB |
| 角色扮演+运动 | 卡带 | 日版 | 1-2人 | 全年龄 |



我们这位年方20，英姿飒爽的马大叔，又一次拿起球拍，踏上了网球场。说起来，马大叔第一次出现在运动游戏中时，干的就是网球裁判的职业。

## 喜迎20岁诞辰，马大叔再举球拍重出江湖

本作是任天堂为Mario系列诞生20周年庆贺的三重大礼之一，在GBA上用了128M的巨大容量，足见其下的工夫之深。值得注意的是本游戏是由制作《黄金太阳》系列而出名的Gamelot制作，使用的似乎也是《黄金太阳》的开发引擎（故事模式）。各位喜欢RPG的玩家在游戏的时候一定会有倍感亲切的感觉。




↑任天堂公司能够在2005年推出GBA版的马里奥网球，对于国内没多少"铁"的GBA一族来说，真是很厚道的一件事情。




↑在对战模式里，玩家可以选择各位网坛精英(?)参加比赛。从NGC时代加盟马里奥家族的坏路易当然也不会缺席了。

### 网球大聚会又开始啦！

テニスじてん
アウト
アドバンテージ
アプローチショット
アレー
アングルショット
アングルボレー
ウイニングショット
ア カ サ タ ナ ハ マ ヤ ラ

## 游戏简介

本游戏包括剧情模式、公开赛模式和对战模式。在剧情模式中，玩家将扮演一位网坛新手，在各位前辈的帮助和指导下，成为一代网球王者的故事；而在公开赛模式中则可以使用马里奥世界中的各位人物进行比赛。这些人物的水平各有千秋，每个人都有独特的必杀技。




↑游戏分为多种不同的模式，除了故事模式、公开赛模式和对战模式之外，还为初学者准备了网球术语字典。



↑这里是皇家网球学院的校长室。隔壁的房间里摆满了历届网球大奖赛的奖杯。办公室之间的墙挂的是校长马大叔的肖像。

## 系统指南

### ★操作方法



在这部运动RPG里，网球比赛就是战斗。而比赛时的操作是非常简单的。玩家只需通过AB两个键和十字键的配合，就可以实现各种动作。包括扣球、抽杀、旋转球、弧圈球等高难度的动作。总之在打球的时候要尽量接住对方的球，同时把球打到对方接不到的地方（这不是废话吗？）。至于比赛得分的规则，和其他网球比赛相同，是以15、30、40分计算的。但是一局比赛的总比分初始设定为三局两胜制。当然这种计分方式和真正的网球比赛还是有差距的。

### ★剧情模式




和其他网球游戏不太一样的地方是，本作的主线是"网球选手成长"的故事，本作的故事发生在前作（马里奥网球GB）2年之后。主人公是一位刚刚进入"皇家网球学院"的新生。（这个学院是马里奥和公主共同创办的，怪不得叫"皇家网球学院"。汗……）随着剧情的深入，主人公要打败强大的对手，而最终要挑战的则是游戏中号称网球达人的马里奥大叔。这样的游戏，是不是能吸引更多喜欢马里奥的玩家呢？

### ★公开赛模式



在公开赛模式里，玩家可以使用马里奥、路易、碧琪公主、大金刚等角色，展开一场友谊第一的练习比赛。当然了，像坏路易、库巴这些反面人物也会来凑热闹的。各路神仙们的本领是不尽相同的。有的是依靠自身实力取胜，有的则喜欢一些旁门左道的东东。究竟哪种选手能够在比赛中胜出，就要看玩家们的身手了。

### ★对战模式

使用GBA的对战机能，就可以实现2人对战！通过一对一和二对二的战斗，与朋友竞争或者合作，体会网球的乐趣！

□文责/猴子

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

# 最新作游戏情报 two' WEEKS 9.23 ~ 10.6

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

攻 评

## 怪盗史莱·库巴3：盗亦有道

| PS2 | 动作冒险 |
|---|---|
| 2005年9月27日 | |
| Sucker Punch | 49.99美元 |
| DVD-ROM | 美版 |
| 1-2人 | 10岁以上 |

官方原名 Sly3: Honor Among Thieves

### 秋季冒险大片"家族财富"即将上映

怪盗史莱·库巴系列终于又推出新作了。在前作《盗团兄弟情》令人伤感的结局中，怪盗三人组中的乌龟本特利严重受伤导致失去了行动能力，而河马穆雷也打算退出江湖。但是现在又有一个大麻烦找上了库巴：他们家族世代遗传下来的财宝被另外一个盗贼团伙盯上了。为了保护财宝不被夺取，更为了维护家族的荣誉，史莱不得不再次施展自己的身手。而既然兄弟有难，本特利和穆雷当然也不能袖手旁观。于是盗贼三人组再次集结，准备好了大干一场！

本作中本特利将乘坐轮椅登场，虽然失去了双腿，但是却新增了很多奇妙的装备，让他可以轻松应付敌人。穆雷也新增了很多格斗技巧。而穆雷新认识的朋友：澳洲巫师"咕噜"也加入到盗贼团之中，他擅长读心术，可以隐形，还可以控制敌人的行动。有他一起参加行动，一定会增加不少乐趣！当然，美丽的女警官卡梅丽塔也是非常引人注目的人物，她一心想要把怪盗们绳之以法，但不知在与史莱的斗志斗勇中会擦出什么火花呢？





烧 评

## FIFA足球06

| PS2 | 体育竞技 |
|---|---|
| 2005年9月26日 | |
| EA SPORTS | 49.99美元 |
| DVD-ROM | 美版 |
| 1-8人 | 全年龄 |

官方原名 FIFA Soccer 06

### GOAL!! GOAL!! GOAL!!

尽管一直受到WE系列的冲击，被很多足球游戏迷斥为"滑冰游戏"，但FIFA足球系列毕竟历史悠久，直到现在也仍然有一大批拥趸，尤其是在欧美地区还占有不小的市场份额。当然也应该承认，虽然FIFA在整体素质上与WE有所差距，但这些年来它一直在改进。除此之外，制作公司EA的财大气粗也是不可忽视的一条因素，至少在使用明星形象方面它是绝对不惜工本。本作《FIFA足球2006》请来了当今足坛红得发紫的鲁尼和罗纳尔迪尼奥作为封面代言人，比起WE9那两位来……哈哈。本作还取得了世界上21个足球联赛和超过10000名球员的许可，可以在游戏中使用这些球队及球员的名称、球员形象等等。

在游戏模式上本作并没有太大的创新。现在的足球游戏已经越来越多地融入"足球经理"类游戏的要素，本作也不例外。游戏中包含了一个"生涯模式"，在此模式中将由玩家来全面控制一支球队的各项工作，甚至包括签订广告合同等等，将一直持续15年。至于自定义球员的设定现在也已经很流行了，本作中可以自己设置球员、球队并用于参加各种比赛。至于游戏的手感如何，只能等到实际玩到之后再作评判了，不知道本作是否还能有所进步呢？





烧 评

## NBA LIVE 06

| PS2 | 体育竞技 |
|---|---|
| 2005年9月27日 | |
| EA SPORTS | 49.99美元 |
| DVD-ROM | 美版 |
| 1-4人 | 全年龄 |

官方原名 NBA LIVE 06

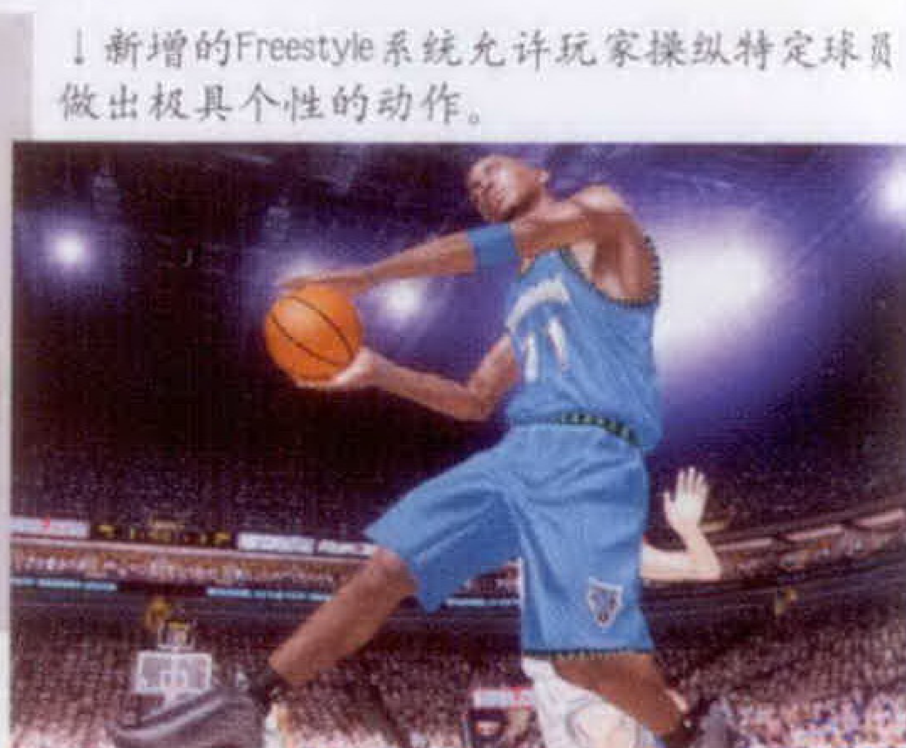
### 与篮球世界的精英近距离接触！

比起FIFA系列来，师出同门的《NBA LIVE》系列的口碑就要好得多了。虽然也有《NBA 2K》系列等游戏与之竞争，但是NBA LIVE并不处于劣势。本作最引人注目的新要素就是所谓的"Freestyle Superstar"模式。简而言之，此模式就是指通过特殊操作来使用某些超级巨星的独有能力，例如奥尼尔的暴力扣篮、纳什的妙传等等。当你使用Freestyle模式做出这些动作时，不但姿势会与一般的球员有所区别，而且也会有特别的效果，如成功率更高。游戏中共有八种特殊能力，其中进攻能力有六种，包括三分球、大力扣篮、突破等等；防御能力有两种，分别是内线防守和外线防守。有些超级巨星可以拥有多种能力，但是最多只能在进攻能力和防守能力上分别设置一种，以防造成球员能力的过度不平衡。例如科比·布莱恩特同时拥有突破、大力扣篮、外线防守等能力，但是在突破和大力扣篮这两者中只能选择其一，而另外一种就无法使用了。当你使用Freestyle特殊能力时，球员所做出来的动作是完全与真实球员相符合的，篮球迷们一定会为此而疯狂！



↑在明星的形象使用权方面，财大气粗的EA从来不会含糊。

↓新增的Freestyle系统允许玩家操纵特定球员做出极具个性的动作。



评 攻

# 兰古瑞萨3

| PS2 | 战略 |
| --- | --- |
| 2005年9月29日 | |
| ▶TAITO | ▶6090日元 |
| ▶DVD-ROM | ▶日版 |
| ▶1人 | ▶12岁以上 |

官方原名 ラングリッサ III

## 战略经典巨作在流行主机下重获新生

继龙之力量之后的又一经典战略游戏复刻PS2！兰古瑞萨系列一直是老一代战略玩家心中的神作之一，而三代更是此系列的代表之作。系列游戏中的人物设定也是出自漆原之志大师的手笔，更使本已精彩的作品倍添魅力。自从五代以来，该系列一直销声匿迹，如今在玩家的翘首期盼中本作终于重新登场。尽管本作是复刻的作品，但是却增加了大量的新要素，并且在PS2的机能下画面、音效等也都有了大幅的提升。指挥官系统这一特点得到了保留，并且还存在着告白系统，玩家可以在游戏中选择漆原大师笔下的四位美女之一，在平时的战斗中注意培养感情，最终成为作为告白的对象。此外还追加了新的要素，游戏结束后玩家可以观赏各位人物以及游戏中的精彩剧情，这样万一玩家在游戏中错过了精彩片段也不用着急，可以在翻版后随心所欲地慢慢欣赏。游戏的故事与以前作品相同，是主人公的成长历程与大陆上四个王国之间的斗争故事，怀念当年游戏好时光的老玩家们可以重温旧梦……



烧 评

# 必杀里稼业

| PS2 | 动作 |
| --- | --- |
| 2005年9月29日 | |
| ▶元气 | ▶7140日元 |
| ▶DVD-ROM | ▶日版 |
| ▶1人 | ▶18以上 |

官方原名 必杀里稼业

## 替天行道，为恶即斩！

本作擅长制作动作游戏的元气公司的最新作品，游戏的背景是在江户时代，以地下执法者为主题。地下执法者在日本很有人气，在日本的古装剧中经常作为主角出现，他们往往是以普通百姓的身份隐藏在民间，以各种各样的职业为掩护，暗中替天行道赏善罚恶。游戏中的主人公带刀镜二郎正是地下执法者的代表，他平常的身份是救死扶伤治病救人的医生，白天穿梭于百姓之间，替市民们看病治疗，并借机搜集情报。确认了首恶元凶后，便与同伴们制定作战计划，并潜入他们的藏身之地，让他们得到应有的惩罚。因为主人公职业的特点，游戏中时间也分为白天和夜晚两部分，白天玩家必须搜集情报，时间会自然流逝，到了傍晚会强制人物自动返回住所，因此玩家必须抓紧有限的时间，绝对不能游山玩水虚度光阴。到了夜晚则是固定的战斗时间，玩家必须与同伴密切合作，为贫苦的百姓讨回公道。游戏与天诛略有相似之处，玩家也要神不知鬼不觉地潜入敌人身边，突然发动攻击将目标一击必杀。游戏在动作方面制作的相当细致，基本移动动作就分为潜入、行走、快跑三种，必杀技也是因所在位置不同分为障子门必杀、屏风必杀等。





# 三国志DS

| NDS | 战略 |
| --- | --- |
| 2005年10月6日 | |
| ▶KOEI | ▶5040日元 |
| ▶卡带 | ▶日版 |
| ▶1-8人 | ▶全年龄 |

官方原名 三国志DS

## 东汉末年天下大乱，群雄崛起逐鹿中原

由光荣公司制作的三国志系列一直深受国内玩家喜爱，如今公布的三国志DS更是以曾经在玩家中掀起三国热的三国三为基础制作，图像表现提升了一个档次，并且利用NDS的双屏幕与触控功能，使游戏更为轻松简便。此外还加入了通信对战的功能，玩家与其他玩家进行武将的单挑作战，甚至可以进行五人的团队比赛。玩家在游戏扮演的角色回归到君主，必须有效地调控手下的武将，让他们各展所长才能一统江山。三国志DS不仅是精简了三国三的系统，还追加了很多新要素；战斗场景也依然分为野战、水战、攻城战等，巧妙地利用盟友与计谋才是通往胜利之路。自定义武将这一亮点也继续发扬光大，玩家甚至可以在通信对战模式下派遣自定义的猛将出战。回想起十余年前苦战三国三的美好时光，真是感慨万千。不知道在这部作品中，MD版中那些没有军师的君主是否还能对玩家的无理要求（索要士兵）欣然接受，城市建设中的治水是否还影响军粮收入，利用解雇武将提升城市人口的小BUG是否修正……







攻 评

# 龙珠Z 爆发

| PS2 | 动作 |
| --- | --- |
| 2005年10月6日 | |
| ▶BANDAI | ▶7140日元 |
| ▶DVD-ROM | ▶日版 |
| ▶1-2人 | ▶全年龄 |

官方原名 ドラゴンボールZ Sparking!

## 闪烁在游戏业界的明星

鸟山明大师笔下的龙珠不愧是漫画史上最重要的作品之一，可以说是影响一代乃至几代人的作品，自1984年首度连载至今已经 20 余年，相关作品仍旧不断推出，人气历久不衰。游戏界也不断涌现出同名作品，这些作品不单是在日本在亚洲，甚至在北美都大受好评，精明的厂商自然不能错过商机。本款作品类型与前几代相同，玩家可以操作龙珠世界中的著名人物悟空、贝吉塔、佛利萨等多达40名以上的角色，在龙珠的世界里忘情战斗。游戏的战斗画面也更为接近动画的风格，人物动作更加流畅，招数魄力十足并能让玩家切实感受到打击感，必杀技也更为华丽。为了配合龙珠战士的能力，野外的场景也广袤无垠，玩家可以尽情地纵横驰骋，享受这种自由的爽快感觉。

↓游戏中不仅有必杀技，甚至还可以发动究极技给予敌人致命的打击。





↑经典的对决场面，不知这是二人的第几次交手！



# 闲人马大叔

## 大祝贺 二十年的光辉岁月





所谓“闲人”，其实往往指的是忙人。电视剧《闲人马大姐》里面的马大姐就是个闲不住的闲人，甭管啥事儿只要被她遇上了，事大事小，也甭管跟她有关系没关系，都得上去凑个热闹。咱这位马大叔自然也不差，在任天堂干了整整二十年的活了，数数他搀和过的事儿，那可还真不少！

马大叔早年曾经从事水管疏通工作，在摸爬滚打中练就了铁头功、金刚腿等过硬的功夫。担任碧奇公主亲卫队队长的职务之后，马大叔工作兢兢业业，多次成功解救被绑架的公主。虽然也有人质疑马大叔打击绑匪库巴不力，导致库巴屡次卷土重来；不过人非圣贤，咱们对于马大叔也不能过于苛责了。

再后来，库巴放弃了山贼这份很有前途的工作，转业跟马大叔警匪一家亲了。马大叔也就没了正事可干，成了一个大“闲人”。不过马大叔抱定了“发挥余热还不迟”的信念，可着劲儿地到处搀和。今天驰骋网坛，明天狂飙赛道，就连高尔夫这等贵族运动都得心应手。除了自己出风头之外，厚道的马大叔也没忘了提携帮带朋友们。自己的亲弟弟路易、碧奇公主等人自不必说，就连以前有过节的金刚母子、一直跟自己过不去的瓦里奥、坏路易兄弟等人都经常被他邀请来参加聚会。这些人中有不少也沾马大叔的光找到了称心如意的工作，成了大明星——马大叔还真是功德无量啊。

马大叔参加工作二十年了，东家要给他开个庆典。其实庆典是次要的，关键是马大叔的劳动得到了大家的认可。有人说马大叔的频频亮相是任天堂对他形象权的过度使用；有些人还说马大叔现在已经老了，风头快被那些新蹦出来的“次时代偶像”们抢完了。其实马大叔自己心里最明白，他就是这么个闲不下来的“闲人”，只要用得上自己就绝对不会推托。这么些年，哪里有马大叔，哪里就有笑声，就有欢乐，这也就够了。

□文责/沛斗雪菜




←能够在好莱坞的名人蜡像馆占据一个显眼位置，马大叔的影响力可见一斑。这也是对他二十年如一日给大家带来快乐的表彰。

# 马里奥的生日庆典



忽然间闻讯任天堂要为马里奥诞生二十周年做一些庆祝活动，这才发现，原来貌似孩童一般的水管工早已步入了"大叔"的行列。对于玩家来说，马里奥诞生二十周年似乎象征着自己的游戏生涯也到了一个应该做总结的时候。同时更期盼着任天堂能在这个特殊的日子里做些什么。老任是精明的商家，您看到的是节日，而在人家眼里则是不容错过的商机。于是什么GBM、复刻游戏、限定版GBM面板等商品便赶在这个时候被一股脑儿地扔出来了，而且还有神秘的活动正在酝酿当中……

## 大叔生日,大家凑份子!

亲戚朋友过生日,但凡参加的人都要送点礼物。任天堂给马里奥过生日，请柬可是分发给了全世界的玩家，先别说欧美和日本了，估计有很多中国的玩家也要慷慨解囊了。下面就看看任天堂为马里奥的生日准备了哪些东西吧。

1985年9月13日，是水管工马里奥首次登上任天堂红白机的日子，《超级马里奥兄弟》以单在日本一地即创下681万套销售量的骄人成绩，使马里奥迅速成为了家喻户晓的电玩明星。今年9月13日，任天堂宣布将推出3款GBA的马里奥相关游戏作为纪念。首先是去年2月推出的《Famicom Mini》系列最畅销的完全复刻作品《超级马里奥兄弟》，本次以原包装与内容再次发行。接着是同样享有盛誉的《马里奥医生》，不过其中还将加入另一款方块益智游戏《PanelDePon》组成合集。本次预定推出的是画面重新制作过的版本，并加入了两个新模式。最后则是原创新作《马里奥网球Advance》。这3款游戏会在9月13日同时发售，《超级马里奥兄弟》与《马里奥医生》定价2000日元（含税），《马里奥网球Advance》定价3800日元（含税）。此为其一。

其二：8月中下旬，在今年E3展上首次亮相的GameBoy Micro接连公布了其在日本和北美的发售时间和价格，并同时公开了为庆祝马里奥20周年的GBM特制面板。GameBoy Micro在日本上市的时间同样为9月13日。定价为12000日元（含税),预定推出5种款式，分别为银、黑、蓝、紫等4种配色,以及特殊的任天堂红白机FAMICOM配色。其中红白机样式GBM主机的造型，整体设计完全仿照红白机手柄的风格，采用黄铜色的面板，搭配暗红色的机身与黑色的按钮，左上角并有1号手柄的"Ⅰ"标志，整体造型与配置可说是维妙维肖。




其三：任天堂官方玩家俱乐部网站"任天堂俱乐部（Club Nintendo）"宣布将推出红白机2P手柄样式的GBM面板。任天堂俱乐部是由任天堂所设置的官方玩家俱乐部网站，凡居住于日本的玩家皆可登录成为会员。当购买任天堂软硬件产品时，即可使用内附的点数券于网站上储存点数，并使用累积的点数兑换各种任天堂特制的非卖品，包括有特制手柄、记忆卡、玩偶等。任天堂红白机2P手柄样式GBM面板预定于9月13日起接受兑换,所需点数为200点。

其四：Coming soon……任天堂还憋着给玩家更大的惊喜！




↑上面就是任天堂官方网站列出的活动庆祝软件名单。

## 游戏成为第二职业?

马里奥是个神话,但早已经过去了,现在的"GT赛车"、"口袋妖怪"、"横行霸道"这些游戏都打破并改写了这个神话。如今任天堂在家用机方面屡屡受挫，导致马里奥的正统系列几乎要从人们的视线中消失了。从96年的《超级马里奥64》到正在开发中的《超级马里奥128》间隔竟然就有10年之久，续作能够出到这个速度也算是任天堂的一大创举。也许就是因为马里奥已经成为任天堂的代表同时也是整个家用游戏的鼻祖型人物，所以制作有关他的正统游戏要慎之又慎，以至于马大叔只能在一些运动游戏或者是其他类型中客串一下。而有关马里奥的游戏又往往能够获得不错的市场回报，以此看来，游戏眼看就要成为马大叔的第二职业了，他的本职工作就是为游戏拉动人气，帮任天堂填满腰包。

上面的这番话并不是在贬低咱们亲爱的马大叔,而是讲客观事实。你要说让《星际火狐》或者《银河战士》来为任天堂代言，估计不仅群众不答应，就连任天堂自己都觉得别扭。这说明什么？马里奥的游戏出色，马大叔的形象可人疼呗！于是任天堂在有了口袋妖怪这棵低龄摇钱树之后还是不能放弃马里奥，人家可是全民偶像！几乎所有的游戏软件公司都有自己的代表性游戏角色或者是吉祥物，例如世嘉的索尼克、索尼的古惑狼、育碧的雷曼、NAMCO的吃豆小精灵等等，不过这些二流角色怎么能跟马大叔比呢？索尼克的纪念合辑才卖了多少份？古惑狼自从进入了PS2时代还有多少支持者？雷曼已经在NDS上作了最后的谢幕。吃豆彻底被归为小品游戏……马里奥呢？正统大作，有！体育运动，有！益智类，有！角色扮演，还有！这种全能型的人物，上面哪位比得了？这也就是为什么马里奥的人气会这么高，曝光率就是最大的原因。

人气高了是件好事，但是往往在这个时候会有些意外的事情发生。就像当下的体育明星红了之后就开始拍电影、唱歌一样，把自己的位置给摆错了。马里奥就有这样的迹象……



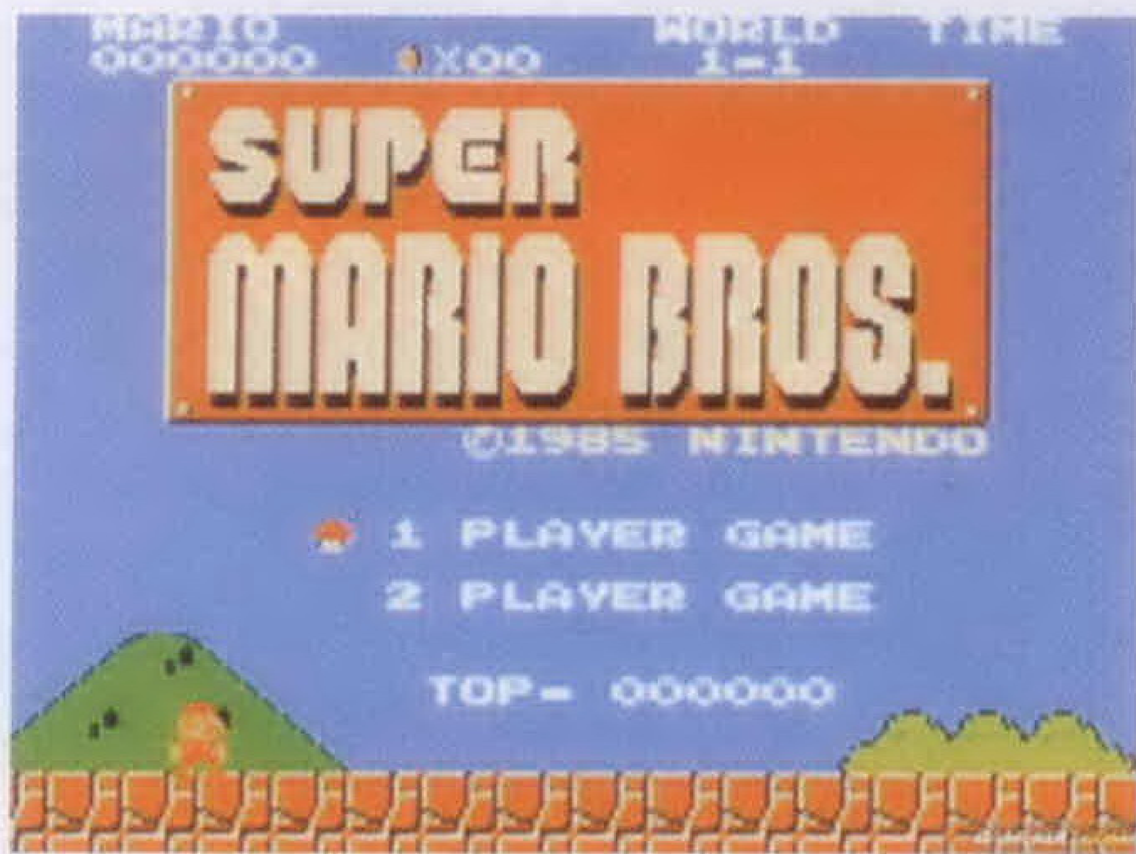
# 马大叔您今年贵庚?



在日本游戏业界之中，但凡比较有名气的游戏厂商都会用自己某个知名作品中的当红角色作为本公司的吉祥物，例如世嘉的是索尼克，NAMCO是炸弹人、S·E合并前分别是陆行鸟与史莱姆等等，作为日本最强的游戏软件开发商，任天堂旗下可谓是明星云集，随便拿一个出来都绝对够分量，然而在如此豪华的阵容之中仍能脱颖而出，以当仁不让的姿态担当其任天堂吉祥物的则非意大利的大胡子水管工马里奥莫属了。按照任天堂的官方说法，马大叔今年正好20周岁，那就让我们来看看大叔到底是属牛还是属鸡吧。

## 任天堂点燃了二十根蜡烛

任天堂已决定将今年的9月13号定为马里奥20周年纪念日，我们都知道，游戏业的产生并发展至今，这段历史也不过短短的二十多年时间，一个系列游戏作品，或者说是一个游戏角色，能够差不多贯穿于整个游戏发展史中是尤为难能可贵的，而马里奥系列正是这么一位宝贵的见证人。但凡游戏资历老一点的玩家，有哪一位没有玩过马里奥；在马里奥之后的诸多游戏之中，我们也都或多或少的在其中找到马里奥的影子；可以说，马里奥不但是游戏发展的见证人，更是游戏史上的重要角色，套用一个电影中常见的词语，马里奥是“领衔主演”。




任天堂之所以将今年定位马里奥20周年纪念日，是因为20年前（也就是1985年）的9月13号，是FC上的“超级马里奥兄弟”在日本的发售日，前后正好整整20年。“超级马里奥兄弟”，这款曾经风靡全球的游戏，当然也在我国掀起过很强的一阵游戏热潮——虽然由于种种特殊原因，我国大多数玩家接触到本作其实已经是八十年代末期了。轻松简单的操作、看似平常但实则极具匠心的关卡设计、除了天赋实际上更需要大量游戏经验积累才能明了的娴熟操作技巧、丰富的隐藏要素等等经典设定，给当时的玩家们带来了无穷的乐趣。“超级马里奥兄弟”在当时引起的轰动绝对是超强的，甚至可以毫不夸张地说，也是独一无二的，任天堂以它的发售作为马里奥系列的起点应该主要就是由于以上原因。“超级马里奥兄弟”不但是马里奥系列的原点，也是游戏史上的一座不朽丰碑。

## 马大叔应该属鸡？

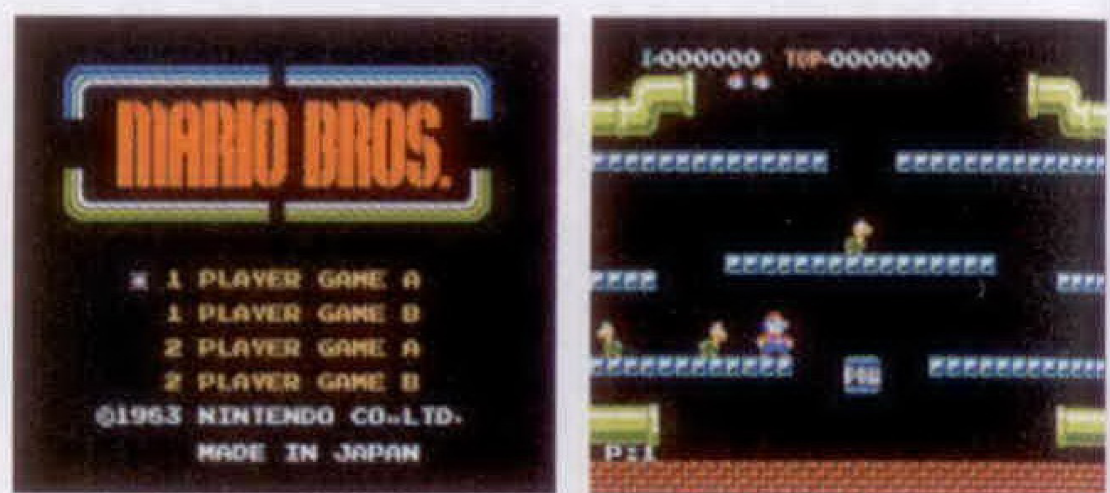
老任拿“超级马里奥兄弟”作为马里奥系列的开端是因为其特殊意义所在，然而作为一名游戏杂志编辑，又或者仅仅是作为一名从当初那个年代走过来的老玩家，我认为大家还是有必要对马里奥系列的真正源头进行一番考证的。因为在业界中，对马里奥的诞生日一直有两种说法，任天堂官方采用的是我们所知的20周年论，不过实际上另外还有一种观点，那就是马里奥的诞生日其实是在更早的1981年。为什么还有1981年之说，1981年有发售过马里奥的系列作品吗？答案是没有，1981年并没有任何名称中带有“马里奥”字样的游戏发售，但我们可以绝对保证的一点就是，马里奥确实早在1981年就已经确确实实的在游戏中登场了，不过不是在马里奥的系列作品中，而是——“大金刚”。对，“大金刚”，同样也是任天堂的知名游戏之一，这款作品1981年就已经在任天堂的红白机FC上发售。大金刚在本作是作为敌人登场的，游戏的主角正是大名鼎鼎的马里奥（确切的说，在日版街机中其实是叫“JUMP MAN”，美版和欧版中才改称“马里奥”的），为了救回被大金刚绑票走的宝莲公主（灯？）而奋斗。游戏方式很简单，大金刚和被绑走的宝莲公主在屏幕最上方，大金刚会不断仍木桶下来阻碍马里奥前进，而马里奥要做的就是用各种方法越过障碍前往营救公主，现在回想起来，这些经典设定和后来发售的“超级马里奥兄弟”系列有着许多的相似之处，只不过在“超级马里奥兄弟”中改成了横版动作过关、绑票匪首从大金刚改成了库巴、而游戏中也加入了更多的其他要素而已。

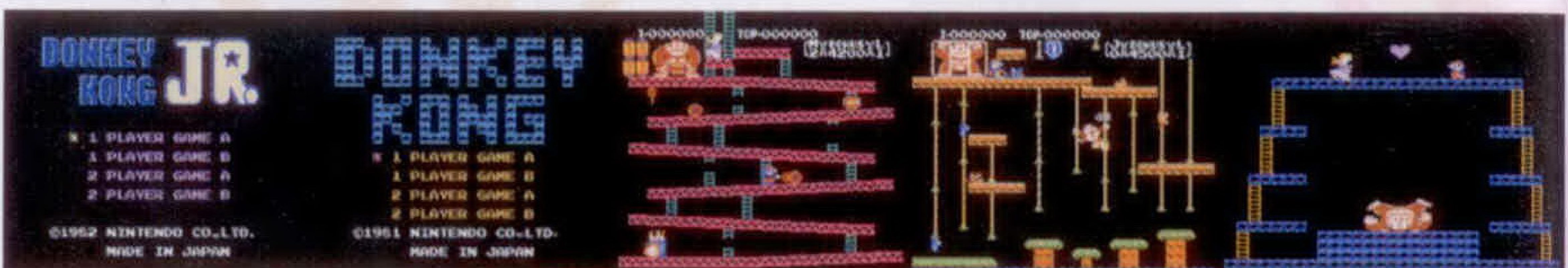
不管怎么说，虽然游戏名是大金刚，但马里奥在游戏史上的第一次登场，则已经可以肯定是在1981年无疑。说到“大金刚”的游戏名称，以及从男主角前往营救被大猩猩绑架走的女主角这一剧情设定上来看，倒是与1933年的一款叫“金刚”的电影颇为相似；而后者，最近正在由指环王的导演彼得·杰克逊进行翻拍，并且预计还会发售PS2版本的同名游戏。言归正传，在“大金刚”中马里奥是正面角色，大金刚是反派；但到了“大金刚2”中（也就是“Donkey Kong Jr.”），双方的角色则是完全颠倒了过来：这回是大金刚被马里奥抓走关了起来（卖给动物园？），而玩家这次就是要去救回被抓走的父亲，正是因为这种设定，才使得本作又有了“马里奥的逆袭”的别称。

## 谁说马大叔不务正业!

除了大金刚系列，马里奥兄弟正式登场并且也是正式以其名字作为游戏名的作品其实也有比85年的“超级马里奥兄弟”早的“马里奥兄弟”，也就是在我国俗称“水管马里奥”的游戏。在本作中马里奥和路易双双登场，而且难能可贵的是他们做的竟然还是自己水管工份内的事：在下水道里清理各色“杂物”，只不过这些“杂物”们真的很杂罢了……同样玩过本作的玩家也应该相当多，只不过虽然都是“马里奥兄弟”，本作终久还是远不如其师弟“超级马里奥兄弟”经典。

当然，马里奥的诞生日到底是1985年还是1981年并不重要，大胡子叔叔到底是20周岁还是24周岁也不重要，重要的是，是他和他的伙伴们陪伴着我们这些玩家共同度过了童年那段无忧无虑的岁月。这就像一个从小玩到大的好朋友，我们要给他过生日，他今年究竟多大、该在生日蛋糕上插几支蜡烛都无所谓，关键在于，我们要给自己的好朋友过生日了，仅此而已。



# 马里奥的关键词组



马里奥的世界中有很多很有特色的标志性物品与人物，比如说蘑菇、砖头等等，马里奥的每一代作品中几乎都有他们的身影，甚至可以说没有这些标志与人物的世界不是马里奥的世界。马里奥的成功除了操作、游戏性等设定外，这些标志性的物品和人物也有重要意义，也起着举足轻重的作用，有些夸张地说他们才是真正的幕后英雄，如果说马里奥是“鲜花”，那么他们就是绿叶，正是因为有这些绿叶陪衬，马里奥这朵“鲜花”才能茁壮成长，因此在下面将详细为大家介绍一下这些标志性的物品和人物。



## 蘑菇 Mushroom

**强身健体必备良药** 特色程度：★★★★★

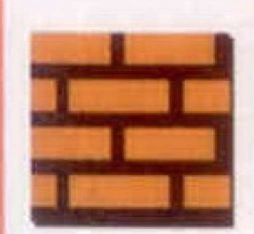
最具特色的标志之一，老一代的玩家一旦看到它，多半会立刻联想到马里奥。印象中儿时的教材上关于蘑菇的解释是：食用菌类，但颜色鲜艳的不可食用，越光彩斑斓的毒性越高。也可能正因如此，服用后马里奥的能力才会大幅提升以达到超人的境界吧。另一些蘑菇却是敌人，不但不能服用，而且必须“双脚踩下”，狠狠地踩、大力地踩。



## 星星 Star

**一闪一闪亮晶晶** 特色程度：★★★

多年来对人类来说，闪烁在可望而不可及的遥远天空中的星星一直是神秘的象征，是孕育希望的摇篮，因此马里奥世界初期星星也作用非凡。起初是无敌的标志，随着人类社会和游戏的不断发展和进步，星星的作用也发生了弱化，比如说成为开门的工具。无敌幸运星沦落到为与钥匙同等作用，由此可见人类社会的发展与航天事业的高速进步。



## 砖头 Brick

**头硬？砖硬？** 特色程度：★★★

建筑行业的标志，现实世界中最不起眼的物品之一，然而在马里奥的世界里砖头却不再是建筑行业的专用名词，而进化成为隐藏物品的标志，甚至在一些作品中，砖头还是攻击敌人的武器。在马里奥的世界里砖头中隐藏着许多秘密，所以连砖头也有特定的分类，质量好的砖头是百顶不碎，质量不好的是一顶就碎。



## 花 Flower

**花谢花儿开** 特色程度：★★★★★

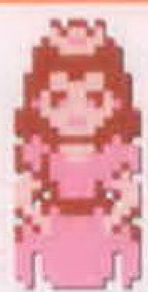
在现实生活中我们用鲜花来传达自己的感情，比如用红色玫瑰表示火热的爱情、用白色康乃馨表示纯洁的友谊，而在马里奥的世界里鲜花却意味着攻击，因为只有在得到鲜花后才能发射火球攻击敌人。美丽的鲜花竟然成为杀人利器，不由得令人佩服马里奥世界的设定。看来马里奥确实是武林高手，已经达到“飞花伤人”的高手境界。



## 金币 Gold coin

**身外之物！** 特色程度：★★

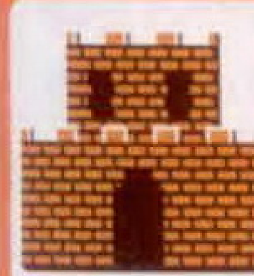
俗话说“有什么别有病，没什么别没钱”在马里奥的世界中虽然没有病，但是却有钱，也就是金币，而且只有马里奥才需要它。在这个世界里金币的特色却是“金在砖中藏”：金币几乎全部藏身于砖头中，而且以砖头的质量为基准，质量差的砖头中只有一枚或者根本没有，而百顶不碎的砖头却大部分都内容丰富！



## 公主 Princess

**最“可怜”的公主** 特色程度：★★★★

公主贵为国君之女，因此一直是万人仰慕的“职业”，在人们的想象中公主也应该是娇生惯养的大小姐，然而在马里奥的世界中，公主绝对是辛苦的代名词，辛苦程度仅次于倒霉的“马大叔”。从一代开始，可怜的公主一直就惨遭绑架，而且至今丝毫没有结束的迹象。由此可见这个世界的治安混乱，国家机器严重失职。



## 城堡 Castle

**古典城堡何去何从** 特色程度：★★★

城堡一般都是英雄救美的终点，而本世界中的城堡却与众不同。马里奥一代的各大关小关基本上都是以城堡为结束，有兴趣的朋友可以计算一下，在一代中马里奥到底穿过了多少座城堡才营救出可怜的公主。随着时代的进步与发展，马里奥世界的城堡也发生了变化……



## 旗 Flag

**随风飘扬意味深远** 特色程度：★★★★

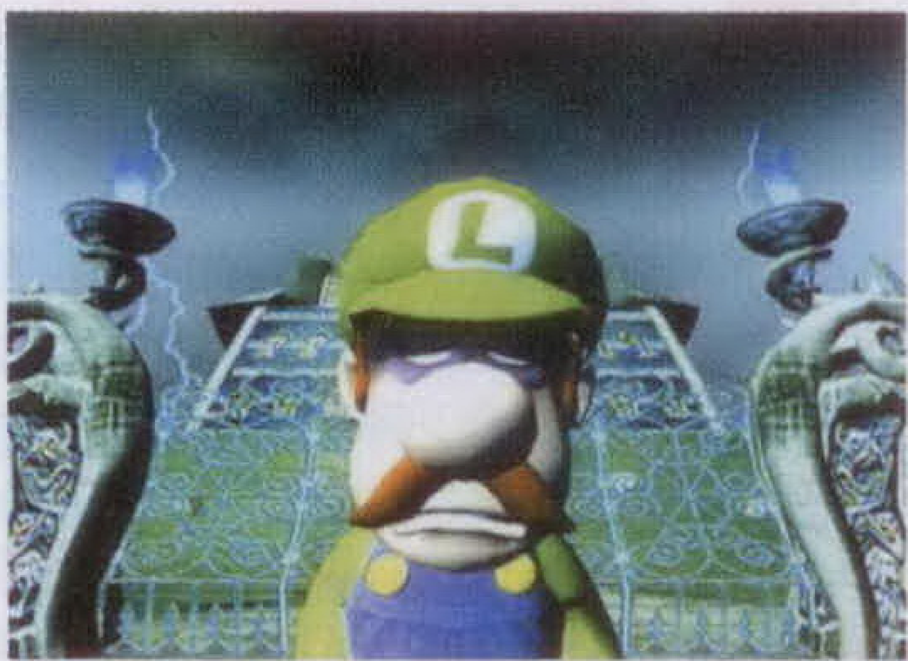
旗子代表着国家甚至代表着世界，具有无上崇高的地位，在马里奥世界中的作用更是无可替代。在一代中，马里奥过关前必须跳跃到旗杆上并降下旗帜，而落点的位置则影响着过关加分的高低，这种将旗帜与积分的巧妙结合使得“一代英雄”尽折腰。




# 百花齐放的马里奥世界

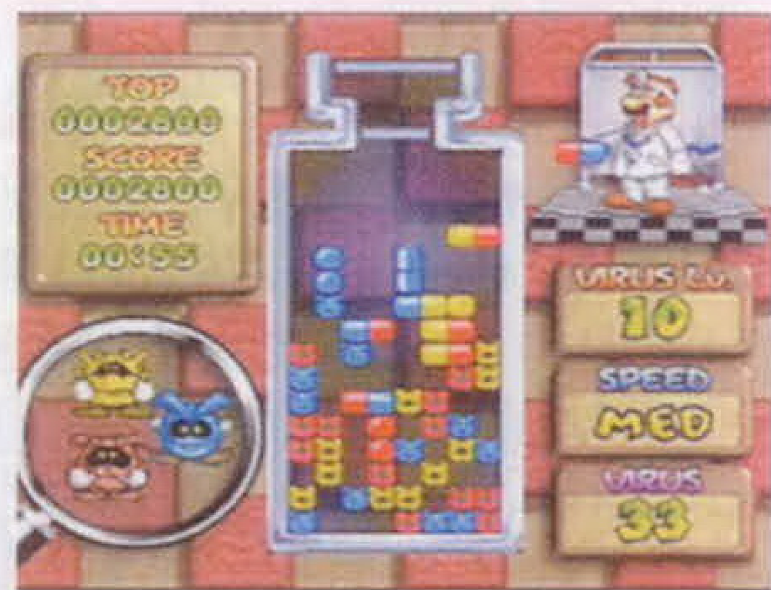
马里奥的世界除了正统的马里奥系列外还有大量的非主流游戏，这些游戏都是以马里奥中人物为主角的游戏，由于厂商投入了大量的心血制作，这些游戏中的大部分游戏都获得了成功，为厂商带来了利润，更为玩家带来了享受，这些游戏的出现逐渐扩大了马里奥的影响，并奠定了马里奥不可动摇的地位。游戏的世界是万能的世界，在这里不应该也不会有人一辈子唱配角。

## NGC 路易的鬼屋　动作冒险　2001



NGC首发游戏之一，也是以马里奥的兄弟路易为主角的作品之一，任天堂版的捉鬼敢死队。游戏本身并不是很难，玩家需要用吸鬼器照亮房间，等找出鬼魂后用吸鬼器将鬼魂锁定，直至耗尽鬼魂的体力，便能轻松地捉住鬼魂，是一款不同于马里奥的搞笑游戏。游戏内容细腻丰富，并溶入大量解谜要素，许多细节的部分非常有趣，体现出任天堂强调的游戏性，而且从超快的读盘速度可以看出任天堂对这款游戏的重视程度。路易已经陪伴马里奥度过多年，一直是默默无闻地辅佐着马里奥解救公主，按道理也该有飞黄腾达的一天，而这部作品正是以让路易成为主角既满足了玩家的要求，也解决了玩家长时间进行马里奥为主角的游戏，而产生的审美疲劳。这部游戏的成功不仅仅是扩大了马里奥家族的影响，更重要的是又推出了新一代的人气角色“路易”，这样不再是马里奥一枝独秀，而是两人齐头并进，既让配角提升为主角，又可以扩大自己的影响，可以说是一举两得。

## FC 玛莉医生　益智解谜　1990



任天堂首次涉及益智类型游戏，是迄今为止两点PUZ游戏中最优秀的作品，游戏与俄罗斯方块相似，需要将同颜色的排列到一起消除，异样的颜色累加，累积多了就会被挤死。马里奥在游戏中只是扮演医生角色，仅仅起到相片的装饰作用，并没有实际的行动。但是这款游戏却对日后马里奥世界带来了很大的影响，无论是在过气的主机，还是在现在的流行主机上，都能见到这部游戏的身影，并成为某些主机的首发作品。老一代的玩家一定会记得当年红极全国的国产主机“小霸王”，在该主机上玛莉医生甚至成为了必备游戏。虽然这款游戏借鉴了俄罗斯方块，但是却将俄罗斯方块发扬光大，延续了这类游戏的生命，并将益智游戏提升到了新的高度，成为PUZ游戏的里程碑。可以说这是一部利用马里奥影响而制作的游戏，但由于本身的巧妙设计获得了成功，然后又反过来影响了马里奥，加深了马里奥的影响，是一部非常成功的作品。不得不提的是：这部作品还是游戏市场中，为数不多的能受到女性玩家青睐的作品，并且让女性玩家也能逐渐认识了马里奥这位沧桑老大叔。

## NDS 超级碧奇公主　动作冒险　2005



碧奇公主一直是马里奥世界的标志性人物，一提起她玩家们恐怕会立刻联想到“绑架”。然而这次任天堂一改碧奇的脆弱公主形象，不再被马里奥拯救，而是手持一把魔法雨伞，打倒沿途的敌人去帮助马里奥。游戏类型也与马里奥颇为相似，是典型的横向动作游戏。利用NDS的双屏机能，上屏幕中的碧奇公主会根据游戏的不同状况，表情也会有喜怒哀乐四种变化。本款作品将马里奥系列的习惯剧情一下逆转，从“英雄救美”转变为“美救英雄”，也许是为了照顾一下辛苦多年的马里奥吧。但是之所以游戏能发生如此天翻地覆的变化，正是因为马里奥系列中碧奇公主的设定深入人心，厂商才能也才敢进行如此变动。在以往的作品中，碧奇公主好像一直都是在充当花瓶的角色，是用来证明马里奥行动的合法性的道具，而这次却让碧奇公主正式成为游戏的主角，期待着这名“被绑女郎”的转型成功。

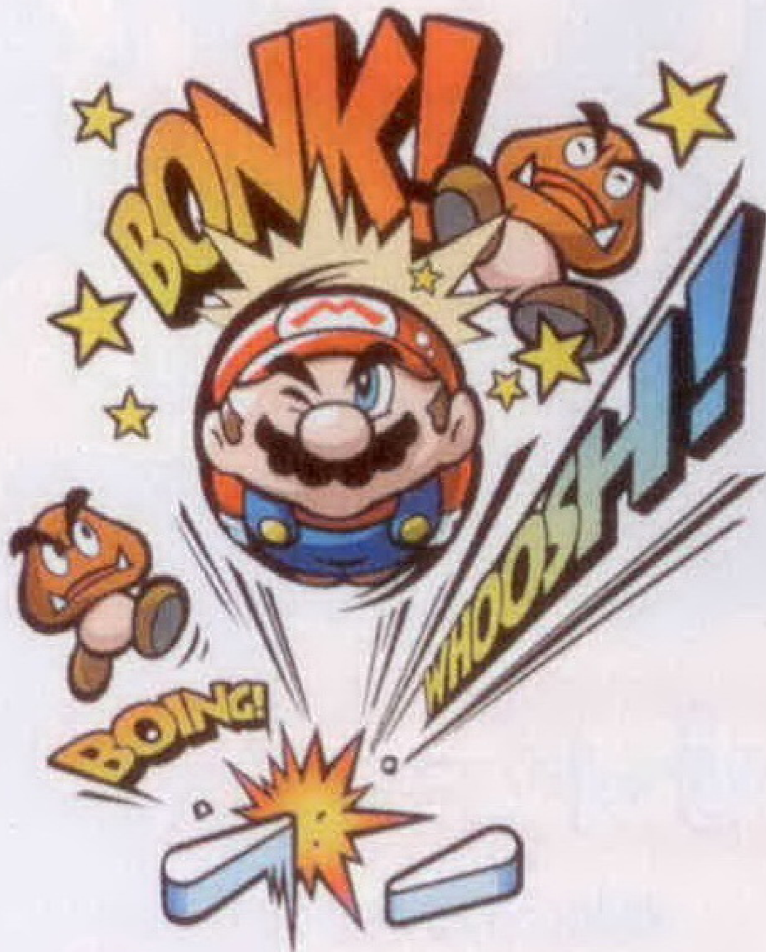
## N64 耀西的故事　动作冒险　1998



以马里奥作品中的可爱的恐龙耀西为主角的游戏。耀西不但非常可爱而且极其善良，虽然一直是二线角色，但是却深入人心，受到了广大玩家的喜爱。既然耀西能用外表征服玩家，那么成为主角自然理所应当。不仅在外表上耀西人气十足，更重要的是，在游戏中耀西的动作能力也是如此的可人：它居然什么都能吃……在游戏中耀西的舌头不仅可以拿取道具，还可以用舌头攻击敌人，而非常特色的设定是要用鼻子来嗅出隐藏的物品。游戏本身不单是动作性极强，而且还有大量隐藏要素，绝对是一部值得研究的作品。在画面表现上，由于N64优秀的3D渲染能力，让之前以平面形态存在的小耀西变身成为真正充满质感的3D建模，让玩家看了之后难以按耐想触摸它的冲动，可见得美术塑造之成功。这部作品可以看出任天堂的制作能力与奇思妙想，运用一切可以利用的人物不断扩大马里奥家族。

## GBA 马里奥弹珠台 益智解谜 2004

游戏故事叙述碧奇公主在游乐园试玩球化人类大炮机器时，被绑匪库巴指使手下夺取了大炮的控制权，并发射到库巴的城堡中，再次遭受绑架，而大叔马里奥为了正义、为了爱情、为了心爱的公主毅然决定借助机器，将自己压缩成为球形，用自己的肉体作为武器，再次踏上拯救公主的冒险旅程。游戏中马里奥化身为弹珠，投入各种不可思议的弹珠台世界中。不同于一般弹珠台游戏的多画面滚动条方式，本游戏的弹珠台的场景让玩家一目了然。游戏的画面也相当精致，从埃及沙漠的金字塔，到冰天雪地的极地，海底沉船、鬼屋……等等，每个场景都有着独特的机关陷阱以及敌人，其他人气的马里奥角色也会在游戏中一一登场。虽然这也是一部利用马里奥名气的作品，但是将人化身为球的构思极其巧妙，也许还能给广大玩家一个暗示：那就是马里奥可以上天入地无所不能，更让玩家对任天堂的制作功力佩服得五体投地。




## SFC 瓦里奥系列 马里奥和瓦里奥 动作冒险 1993



瓦里奥系列中瓦里奥制造可以说是最具创意，最另类的游戏之一，独特的游戏方式更令人拍案叫绝。最初瓦里奥是以反面人物的姿态出现，与马里奥对立存在。但是由于人物的设定非常成功，瓦里奥也得到了相当的人气。从人物形象看来，个人认为如果说马里奥是憨的可爱，那么瓦里奥就是奸得可爱。在游戏业奋斗多年的老牌厂商任天堂自然不会放过这样的商机。但是让人意想不到的是，任天堂竟然能通过自己的制作，仅用这样一名角色便取得了巨大的成功。随着游戏业的发展，主机也不断更新换代，NDS的出现使本已千变万化的瓦里奥更加大放异彩。利用NDS的触摸笔与双屏的特点，瓦里奥更是如鱼得水，点点屏幕，吹吹气便为玩家带来了无穷的乐趣。平心而论瓦里奥在马里奥系列中只能算是一名小人物，绝对没有公主的地位，甚至连库巴都不如，但是这样的小角色也一样获得了成功，一样在游戏业掀起了波澜。瓦里奥的成功再次证明游戏性的才是游戏的重中之重。它的成功向厂商说明了游戏其实不需要华丽的人设，也不需要绚烂的CG，真正需要的是游戏性。瓦里奥这样的反面角色的成功，更是不得不让人佩服任天堂捕捉商机的能力。

## N64 马里奥PARTY 益智动作 1999

以马里奥系列的主要登场角色为卖点，采用大富翁的游戏方式，频繁穿插创意新颖的对抗性强的迷你小游戏。游戏的方式特别适合家庭多人用，本作不是任天堂制作，而是与任天堂关系亲密的日本哈德森公司制造。虽然如此，制作过桃太郎电铁的哈德森显然对这个类型的游戏驾轻就熟，在多人参与的同时，加入的附属要素如此之多，令本来多人游戏魅力满点的本作充满了变化与未知感，与身边的朋友一起投入其中，就算对日文不甚了解，仍然能体会到其中独特的众乐要素。本作已经延伸多代，现今的PARTY系列已经以小游戏为主体，只要玩过NGC平台上PARTY系列的玩家朋友们一定被其中创意无限的小游戏所深深吸引。大富翁类游戏本身就是众乐乐远胜于独乐乐，而加入了马里奥后更使得游戏大受好评。这种多人游戏的游戏方式值得推崇，可以试想一下，一家三代一起其乐融融地进行同一款游戏是何等幸福。这一系列游戏应该可以说是强强联手，有口皆碑的马里奥系列人物，加上老少皆宜的大富翁游戏方式，再穿插上绝妙的创意，这样的游戏想不成功都难！



## SFC 马里奥运动系列 赛车竞速 1992



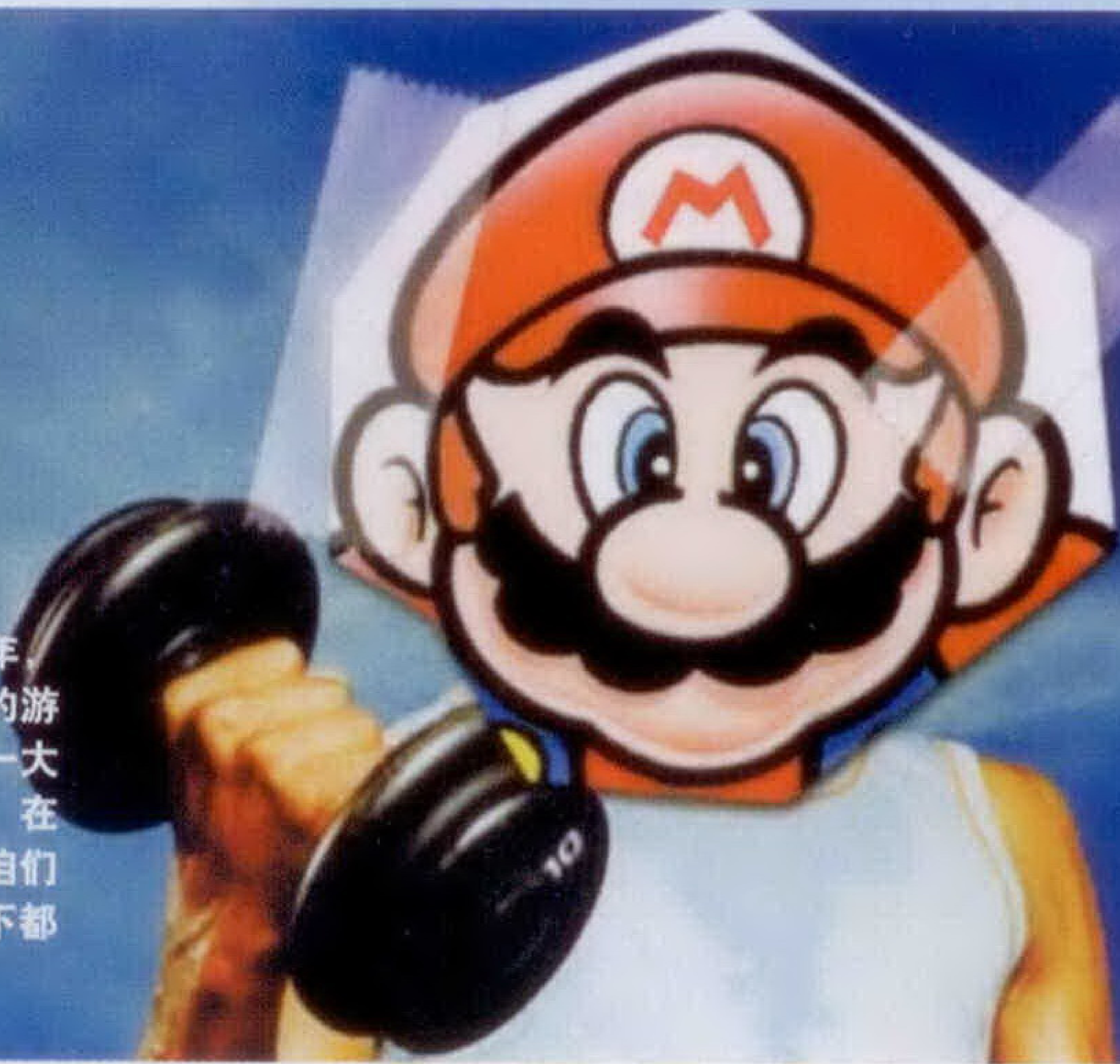
马里奥擅长的体育项目众多，从高尔夫、棒球、网球到赛车，简直就是十项全能，不过也理所应当，因为马里奥本来就是超人。在这类游戏中玩家大多可以选择包括马里奥在内，多名任天堂电玩明星组队比赛，游戏大多简单上手，可以使玩家体会到运动项目的乐趣。其中最为著名的是N64主机上的马里奥赛车，销量甚至超出了主流的马里奥作品，北美八百万日本二百万的合计一千万成绩绝令一些厂商羡慕不已。然而这款游戏的成功可以说至少有一半的功劳要归马里奥，另一半则要归功于游戏的制作，两者缺一不可。如果没有马里奥明星登场，相信很多玩家根本不会去玩这款游戏更谈不上购买；而如果没有优秀的制作，必然会给马里奥脸上蒙羞，甚至能让马里奥名声扫地。任天堂在高速狂飙赛车运动中加入了整人要素，玩家必须在快速行驶中不但要防备别人的算计，还要主动运用各种道具去“陷害”对手，这样才能立于不败之地。如此一来便将本已经对抗激烈的赛车推上了新的台阶，并更加适合多人游戏。

## N64 任天堂明星大乱斗 对战格斗 2000

虽然把这款游戏放在非主流游戏中，但并非以马里奥为主角，真正的主角是任天堂旗下的全部明星。一提到明星，人们通常联想到的是影视明星、体育明星等，而这里却全部是游戏的明星，他们的生命也全部由任天堂赋予。从身价数十亿的马里奥、林克、皮卡丘到耀西、大金刚、卡比，这些游戏界的骄子共居一堂，欢乐乱斗。游戏中的每位明星的招式各不相同，而且表现出各名人物的特点。在这款游戏中，玩家可以找到童年的美好回忆。比如说使用马里奥，无论是场景还是音乐，都会一下将玩家带回八十年代，让玩家再次回味当年的感觉。如果说前面的作品都是马里奥独挑大梁，那么这款游戏就是马里奥与众明星齐心协力的作品。


任天堂旗下明星同台热血拼杀!!

# 马里奥的伙伴们



“一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮”，马里奥活跃了二十多年，自然离不开朋友们的帮衬。尤其是这几年，马里奥独挑大梁的游戏不多，“聚会”、“乱斗”之类的可是真不少，每次都拉来一大票朋友助阵，好不热闹。当然，马里奥也没亏待自己的朋友，在他的提携之下，很多朋友也成了大明星，有了自己的天地。咱们今天就不妨来关注一下这几位，看看他们在马里奥的光环之下都有什么样的故事。没准，有些事情你还是头一次听说呢！

## 碧奇公主 Princess Peach

你可能觉得她是历史上最可怜的公主，每天除了等着库巴来绑架自己、然后再等着马里奥前来解救之外没有别的事情可干——那么让我告诉你，你错了。有些时候碧奇公主是比较倒霉，但是大多数时候她不但能够把自己照顾得很好，而且还能帮助朋友们呢！

不信？看看《超级马里奥兄弟2》（Super Mario Brothers 2,1986,FC）吧，在这个游戏中玩家可以操纵她来打败敌人，比起马里奥兄弟也毫不逊色。她甚至是四个角色中性能最好的——按住跳跃键不要松开，她就能在空中停留一小段时间，甚至还可以在空中滑行！要知道，在那个年头，什么二段跳啊、滞空啊之类的能力还没流行开来，掌握了这种高新技术的角色可以说是凤毛麟爪。看看另外那几个角色，路易好歹还能跳得比别人稍微高一点，至于马里奥，看那身材就知道他没戏了。






又比如《超级马里奥RPG》（Super Mario RPG,1996,SFC）里面，她能够治疗队友、解除诅咒、还能够复活和对敌人施展沉默魔法。怎么样，是一个非常合格的白魔法师吧！碧奇公主也是一个运动能手，对网球、赛车、高尔夫等等项目都有不错的表现。这下你该知道，别看碧奇公主外表柔弱，其实骨子里是一个女强人呢。

## 戴茜公主 Princess Daisy

戴茜公主是碧奇公主的妹妹。按理说统治一个国家的女性应该叫女王才对，而这两位公主居然每人都拥有自己的国土；更奇怪的是她们两个人在自己的国家连一兵一卒都没有，实在是令人费解。关于戴茜公主的故事，你大概也猜到了——当然是免不了被绑架。

长话短说。在《超级马里奥王国》（Super Mario Land，1989，GB）中，戴茜公主惨遭绑架，于是碧奇公主请马里奥也去救自己的妹妹一次。在GB的黑白屏幕上，你还真难说这两位公主的长相有什么区别。直到后来戴茜公主在SFC上登场，大家才发现原来她穿的裙子颜色和碧奇公主不太一样。到了在NGC上能够看得更清楚一些：戴茜公主的年纪确实比碧奇公主小不少。小小年纪就要治理国家，也真够不容易的。



戴茜公主也没忘了报答救命恩人马里奥。在《马里奥失踪记》（Mario is Missing，1993，SFC）中，戴茜公主就热心地向路易提供了不少信息——别把她当成了什么信息咨询站的服务员啊，仔细看看她头上，是有一顶王冠的。不过在这个游戏中她穿的是一件蓝色的裙子，跟平常的形象也不太一样啊。

除了这几次冒险，戴茜公主平常的兴趣跟她姐姐也差不多：赛赛车，打打网球。另外还听说路易似乎对她也有点意思……

## 路易 Luigi

路易是个很低调的人，作为大明星马里奥的弟弟，他从来没有刻意要去出什么风头。其实从他和马里奥携手担任主角的游戏名称就可以看出来了：那些游戏都叫做“马里奥兄弟”，而并不是叫做“马里奥和路易”。到了后来，大概是制作人觉得马里奥的名头更加响亮，于是干脆就把路易给踢开了，把游戏名字改成了“马里奥世界”、“马里奥64”之类，连“兄弟”两个字都不要了，可是路易还是毫无怨言。



其实路易的名气虽然不如马里奥大，出的力可是一点都不小。早在1983年FC主机上的《马里奥兄弟》（Mario Bros）中他就和马里奥并肩作战了。在马里奥正式打响名号的第一部作品《超级马里奥兄弟》（Super Mario Bros，1985，FC）中他也和马里奥轮番上阵。在这两个游戏中两兄弟的长相还是一模一样的，只不过衣服的颜色不同。到了《超级马里奥兄弟2》，他终于有了自己的形象：比马里奥高一些，瘦一些（所以也比马里奥跳得高一些）。在《马里奥失踪记》中，路易义不容辞地独自出马，历尽了千辛万苦把马里奥找回来。而在《路易的鬼屋》（Luigi's Mansion，2001，NGC），担纲主角的他更是给人留下了深刻的印象。

路易还出现在《马里奥赛车》、《马里奥网球》、《马里奥聚会》等很多游戏中。有时候他是作为可以操作的角色，有时候只是作为NPC。还有很多“马里奥”游戏中他并没有登场。不过只要马里奥需要他，他总是会及时出现。当我们谈起马里奥的时候，绝对不应该忘记这个谦虚、稳重、值得信赖的弟弟！

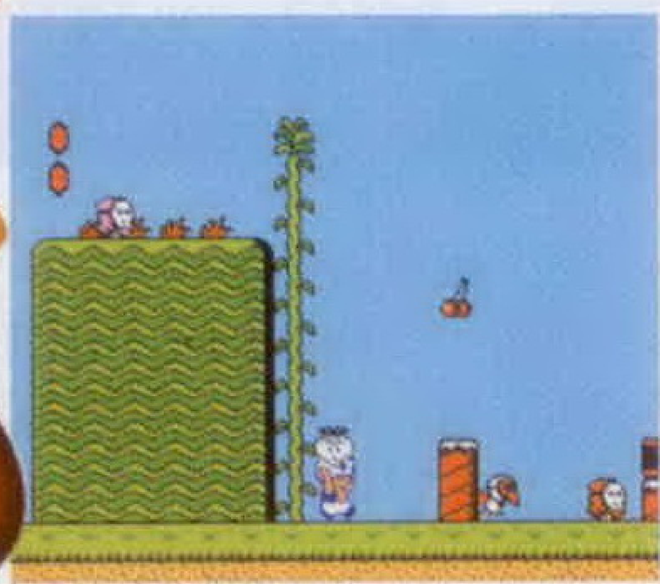


## 蘑菇小弟 Toad

对于这个小东西，大多数人最深刻的记忆一定是在《超级马里奥兄弟》中，每当你费尽了九牛二虎之力终于打到一关的关底时，他一准在那儿等着你，并且说："谢谢你，马里奥！可是公主被关在另外一座城堡里！"，让人一下子就泄了气。时间长了，让人忍不住想，如果在第八大关的最后碧奇公主也冒出来一句"公主被关在另外一座城堡里！"，那马里奥脸上该是什么样的表情啊……



蘑菇小弟一般都是作为配角登场，例如提供信息的NPC、比赛的裁判等等。《超级马里奥兄弟2》中他是四个可选人物之一，在《马里奥赛车》系列、《马里奥聚会》系列的某些作品中他也是可以操作的角色。他唯一的一次真正担任主角是在《瓦里奥森林》（Wario's Woods,1994,FC）这个游戏里。



## 库巴 Bowser

这个家伙也算是马里奥的伙伴？想想看他都干了些什么吧：绑架，绑架，还是绑架。哦，对了，有时候还偷东西。他绑架过碧奇公主很多次，当然最后的结果都是被马里奥打败。应该向他的执著精神致敬，"屡败屡战"这个词就是对他最合适的评价。不过库巴的脑袋还不算太笨，有一天居然被他想到了一个主意：既然绑架公主不成功，那干脆绑架马里奥得了（《马里奥失踪记》）！可惜的是他忘记了马里奥还有一个弟弟路易，结果这一次是路易打败了他。其实就算他把两兄弟一块儿绑架了，也一定会有另外的角色来主持正义，没准是耀西，没准是蘑菇小弟，也没准是碧奇公主——总之库巴是注定要失败的，谁让他长得丑呢。

之所以把他算成是马里奥的伙伴，有两个原因：一是因为如果没有他的话也就没有马里奥的故事了，他辛辛苦苦这么多年总也算有点功劳吧！就算是反派，我们也不能歧视呀。二是在《马里奥RPG》里面，他可正经八百是我方角色呢。"敌人的敌人就是朋友"，在一个更强大的敌人面前，库巴也不得不和马里奥结成统一战线了，这也证明了他还是有一定的阶级觉悟的。



这两年库巴大概也是打算退休了，除了在赛车、聚会这些游戏中无伤大雅地捣一捣乱，倒也没做出过什么特别出格的坏事来。可他那几个儿子倒还是精力十足，在《阳光马里奥》（Super Mario Sunshine，2002，NGC）中大闹了一番，果然是子承父业啊。

## 瓦里奥 Wario

瓦里奥的英文名字是Wario，就是将Mario的第一个字母倒过来，他的性格和马里奥也正好相反。瓦里奥和马里奥小时候就认识，大概是隔壁邻居之类的。可据说马里奥小时候没少欺负瓦里奥，所以瓦里奥才对他满怀恨意。这种说法出自瓦里奥之口，真实性还有待确认——没准还真有这么回事儿，虽说瓦里奥长相是凶一点，不过咱也不能以貌取人啊。



在《超级马里奥王国2》中（Super Mario Land2，1992，GB），瓦里奥展开了自己的复仇计划，夺取了马里奥的城堡。不过结果大家也知道，马里奥又把城堡夺回来了。结果在《瓦利奥王国》（Wario Land，1993，GB）中，瓦里奥不得不自己去搜寻财宝和金钱，以购买自己的城堡！从这一点中我们可以看出其实瓦里奥并不是那么坏，至少他还懂得通过自己的劳动来得到成果。也许，他只不过是不太擅长跟人交流罢了。不过也不能否认这个家伙对财宝有天生的贪婪，一心想着把所有的宝藏都据为己有。总之，比起库巴那个绑架犯来，瓦里奥还是要可爱得多了。瓦里奥也参加了《马里奥高尔夫》、《马里奥聚会》等等作品，在这些游戏中他跟马里奥等人相处得还不错——早说了他的本性其实不坏吧。



瓦里奥最出风头的是在《瓦利奥制造》（Made in Wario,2002，GBA）中，在这个游戏里他大展拳脚，玩遍了各种各样的小把戏，让人对他不由得也刮目相看。所以说，长得丑一点也未必就要当大坏蛋呢……

## 耀西 Yoshi

从外观上判断耀西大概是一条恐龙，他很贪吃，拿手好戏是吐出长长的舌头卷进食物。不过他的口味有点儿奇怪，居然喜欢吃库巴的壳——那不就是乌龟壳么。更奇妙的是吃掉库巴的壳之后他还能获得各种各样的能力，例如飞行、喷火等等，这一点实在无法用现有的科学知识来解释。耀西也经常把自己的敌人吃下肚子里去，不过要注意的是吃得太多的话他也会消化不良……

耀西初次登场是在《超级马里奥世界》（Super Mario World，1990，SFC）中，不过实际上耀西的年纪比马里奥要大得多（当然了，耀西可是一条恐龙！），在马里奥还是婴儿的时候耀西就已经开始照顾他了，《超级马里奥世界2》（Super Mario World2,1995,SFC）里面就说到了这段历史。



在《超级马里奥64》（Super Mario 64，1996，N64）中，耀西作为一个隐藏NPC躲在城堡顶上，如果你能找到它的话它就会给马里奥99条命！哇噢！在《大乱斗》（Super Smarsh Bros）系列中耀西同样以吞下敌人的能力作为武器战斗。耀西也有专门属于自己的游戏，那就是《耀西的故事》（Yoshi's Story，1997，N64），在这个故事中马里奥甚至还没有出生。不过马里奥的老对手：库巴倒是已经出现了（千年王八……），他偷走了耀西的"快乐树"，于是耀西只好出发去把树找回来。

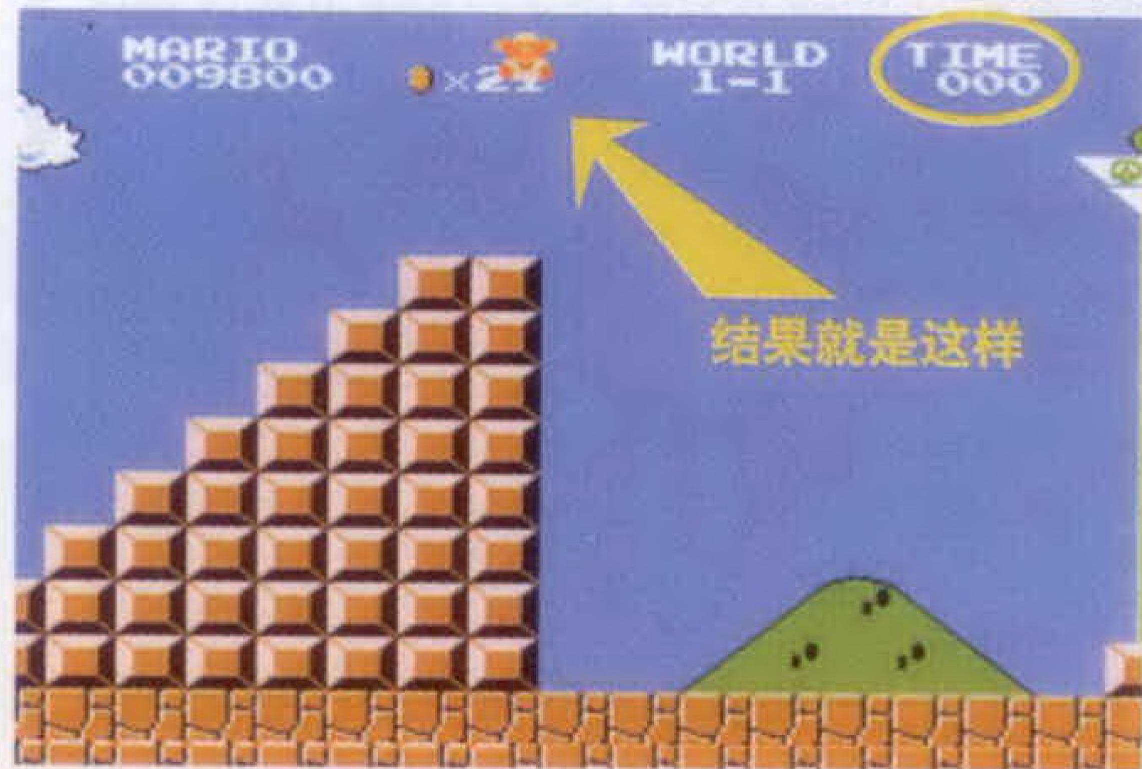
# 马里奥的十大设定



“最早的未必就是最好的”，这条规律不但在其他行业中有效，在游戏业界中也是一样通行的。通常我们所知道的“第一个吃螃蟹的人”，开创这一先河的其实未必就是此人，只不过这个人不但吃了、知道螃蟹好吃而且还告诉了很多不知道此事的人并流传开来。而在动作游戏发展史上有着绝对不可动摇经典地位的大胡子马里奥叔叔，对其之后的游戏、尤其是动作游戏的发展和系统设定有着不可磨灭的贡献；里面许许多多极为经典的游戏设定之中，虽然未必是由其首创，但真正将它们发扬光大，并对玩家们产生深远影响则非马里奥莫属了！

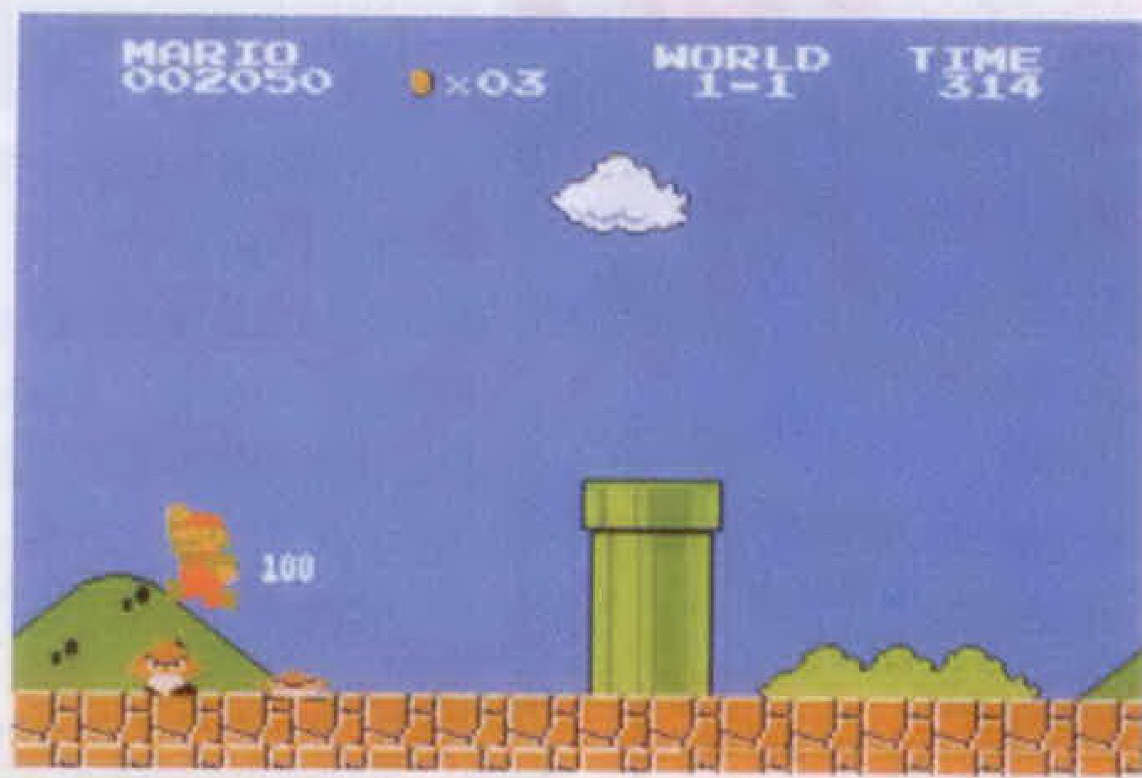
## 时间就是生命

几乎万年不变的水管工制服、胖乎乎的身材、圆圆的脸以及上嘴唇两片浓浓的大胡子，马里奥这样的外形设定放在现实生活中无论怎么看也都应该是一位悠哉游哉的闲人大叔一类的人物，不过在实际游戏中这位闲人大叔一直都是在和时间赛跑的男人。也许马里奥自己并不乐意这么累，拜托没见过哪位跑了一辈子马拉松的水管工吧？可偏偏就有那么一位总是不知好歹、不识情趣、不知道其是否吃人或是有跨种族通婚癖好却铁定有着极为严重公主绑架中毒症的库巴同学来给马里奥捣乱。于是，几乎每一代作品的开头都无一例外的会是公主被绑、马里奥出发去救人，“英雄救美”的铁则在马里奥的世界中被演绎到了极点。“救美”当然是得拼命赶时间的，虽然20年来碧奇公主从来没有真出过一次事，甚至连头发都不曾因此而少掉过一根，不过谁知道下一次如果马里奥去晚了会发生什么事？毕竟人家可是堂堂公主，千金之躯，娇贵得很，万一有个三长两短让马里奥可怎生是好？（不要问我为什么被绑了20年票都还不在保卫方面吸取点教训，每次都让库巴轻而易举的得手）前面说了，为了救公主，马里奥就得“拼命”赶时间，可这个“拼命”似乎应该理解成“拼着救回公主的命”吧，怎么在游戏中时间一到，死的会是我们的马里奥呢？还记得在游戏里，不管你刚才还是怎么活蹦乱跳、龙精虎猛，只要TIME OUT，立马原地惨叫一声，直接嗝P……我一直都很怀疑，马里奥该不是每次都是身中剧毒才不得不拼命赶时间去营救拿着解药的公主，而时间一到就玩完的设定理解成毒发身亡或许更为合适……不过不管怎么说，在马里奥的世界中作为玩家的我们可是真切体会到了“时间就是生命”这句至理名言的真谛……




## 踩出来的乐趣

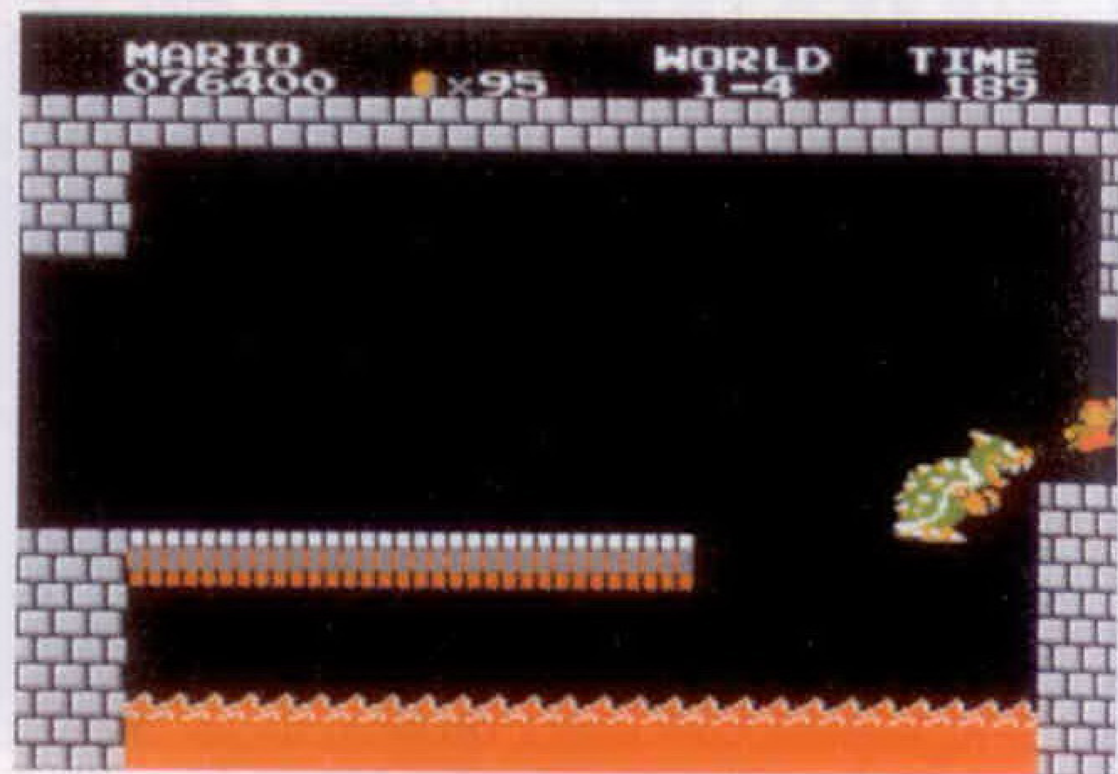
曾经听人说过这么一句经典的名言“在游戏中，踩到敌人身上，死的是敌人，那是《马里奥》，死的是自己，那是《蝙蝠侠》”。当然，马里奥的经典动作除了脚踩，其实还应该算上头顶、跳跃和蹲下、滑铲等。现在回想起来，这些动作在当时的动作游戏之中，其实已经算是非常丰富的了，之所以我们现在一提到游戏性就拿“马里奥的操作多么简单，但就是那么好玩”来举例，里面说到的“操作”指的是整体游戏系统而不是马里奥的那些动作。仍旧说回到“踩”这个话题，就凭马里奥这身块头，那些色厉内荏的小喽罗们，有哪一个不是“脚到病除”的？——自然，背上




带刺的主咱们就得“脚下留情”了。而游戏中被马里奥踩中的敌人们，尤其是蘑菇头直接被踩扁的情景，相信玩过的人都不会忘记。说到踩，就绝对不能不说跳，一个最基本的动作，一个只需按一个键就可以发出的动作，一个简单到不能再简单的动作，被马里奥发挥到了极致。何时跳、何地跳、怎么跳……这里面蕴涵的不仅是学问，更是无数次游戏后的宝贵心得体验，看高手演示马里奥的跳跃，绝对比观看现在的许多华丽特技要赏心悦目的多。

## 另类的BOSS战

“没有规矩不成方圆，没有BOSS不成游戏”——BOSS这个设定，在如今的游戏之中早已司空见惯，然而在最早的一些游戏之中其实是没有BOSS的，或者说是不够明显，顶多在一群敌人之中有那么一个稍微与众不同的。可马里奥不一样，自古至今，不论中外，但凡是“英雄救美女”题材的所有野史、小说、电影或是任何其他媒体的剧本之中，都铁定会有一个很强的BOSS等着主角，在马里奥的世界里，这个BOSS就是库巴。应该说，以库巴大王的身份，每次都能亲自动手扮演绑匪的角色并且将公主关起来后在没有任何娱乐设施、环境极为恶劣的火山洞穴内部等待马里奥的到来，实在是一个极为敬业的反面角色。尤其是作为BOSS登场的库巴大王是绝对有够强势的，马里奥最常用的攻击招数对其完全无效：用脚踩？马里奥薄薄的小布鞋估计直接就给库巴背上的尖刺连鞋带脚掌扎个透穿；拿头顶？拜托大家都站在一条线上，除非自个先往岩浆里跳；使火球扔？没用！遇到这么棘手的BOSS，相信搁谁第一次见到都会头大，好在历史已经无数次的证明了人类之所以




能够胜过动物，是因为我们比他们聪明这条真理。所以……当库巴做原地跳高运动时从其脚下溜过去再踩一下开关毁掉桥梁直接让库巴表演一次高空跳水之怪兽岩浆版，有时候，看似复杂无比的事情，解决起来其实就是这么简单。

## 一个蘑菇一条命

“金币诚可贵，鲜花价更高，若为奖命故，两者皆可抛”，这段话可以说是马里奥世界的真实写照吧。地球人都知道，玩马里奥，奖命的方法有两种，一是每攒满100个金币就奖一条命，一是吃掉顶出来的绿色蘑菇，吃一个绿色蘑菇就能奖一条命。奖命的设定，绝对不是在马里奥中才开始有的，早期的街机上，尤其是射击游戏中，拿




到一定分数后系统就会奖励玩家一条命，这种设定其实当时已经不算新鲜了，而马里奥攒金币获得奖命的方法就是借鉴于此。真正让人印象深刻的，是吃绿蘑菇奖命的设定，毕竟金币得攒满一百个才行，而且谁也不会时刻盯着屏幕右上角的金币数去看，反倒是绿蘑菇的存在，更加简单明了。在游戏中，每多一条命，就多一分保障，所以每吃完一个绿蘑菇，成就感和安全感都会随之急遽上升。绿蘑菇最珍贵的一点，不仅仅在于其数量极少，而是其所在地点大多是隐藏的，因此拿到后自然也就更让人有满足感了。

## 无尽的迷宫

相信谁都不会否认，马里奥本系列的作品可以说都是清一色的动作过关型游戏，尤其是超级马里奥兄弟系列，更是动作到不能再动作、操作简单到不能再简单的动作游戏。不过不要因为如此就以为任天堂会轻易放过咱们，游戏中偶尔出现的谜题还是很变态的，比如说8-4的无限迷宫。迷宫复杂不变态，无限迷宫也可以原谅，可好歹您总得给个提示吧，像8-4那种迷宫，如果不是有人知道走法，相信绝大多数的玩家都会困死在那一小段看似很短的迷宫之中。一直都想不到宫本茂还有这种恶趣味，而且到现在都还在对当初最早知道那个无限迷宫走法并透露出来的玩家朋友心存极大之感激。如果不是有人知道走法，相信许多人在怎么走都走不出去只能看着自己因为时间耗尽而死掉若干次后都会有摔手柄摔主机甚至是摔电视机的冲动了。感谢任天堂，感谢8-4的那个无限迷宫，它让我们以后在面对任何变态游戏设定时，都能及时克制住自己不要砸东西来泄愤……

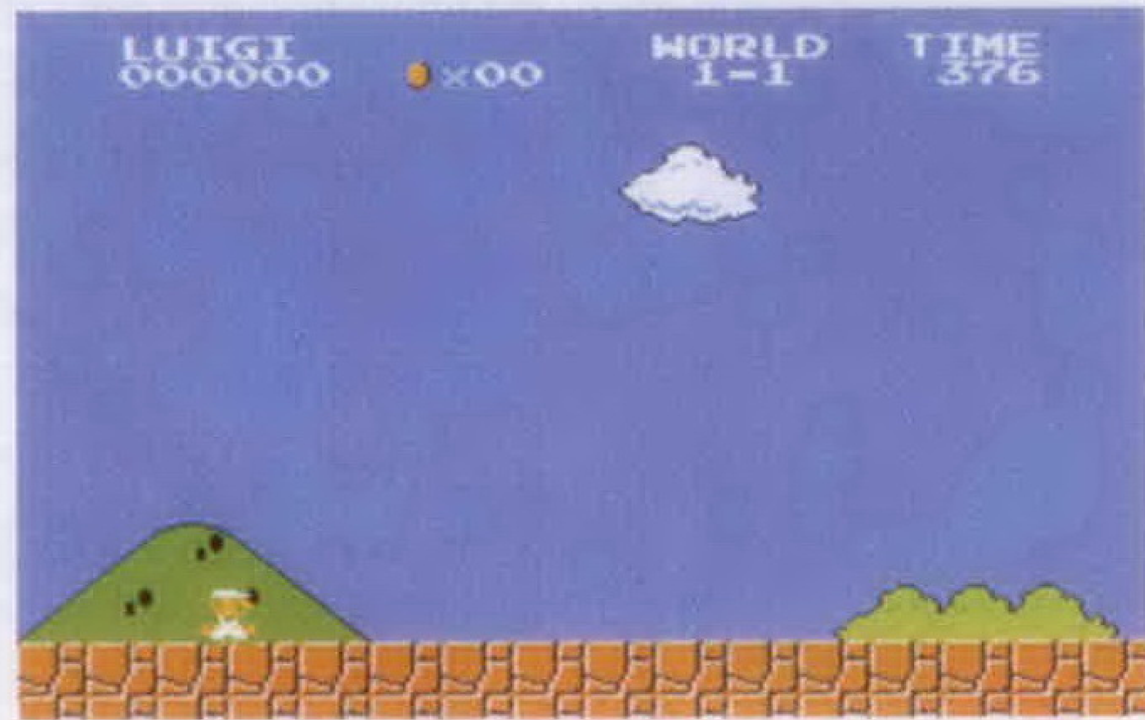
## 双人同乐的马里奥兄弟

知道马里奥的人，自然也就知道马里奥还有一个好兄弟路易。虽然两人一矮一高、一瘦一胖、一红一绿，但同样是水管工制服和几乎一样的能力，还是让大家在喜欢上马里奥的同时也没有忘记路易。最早的马里奥兄弟是一款可以两个人玩的游戏，主柄是马里奥，副柄是路易，虽然不能两人同时游戏互相合作，但这个设定倒是更能让两个好朋友一个用主柄一个用副柄分别控制马里奥兄弟俩来玩，一边竞争一边娱乐，相信当时的老玩家大多数都有这么玩过吧。两个人轮流玩，马里奥光荣了就换使用路易的上，用路易的牺牲了再轮到兄弟马里奥来，各人有各人的打法和游戏进度，同样也有着各自的成就。用这种方法，在游戏刚出大家还不熟悉游戏的时候，很容易就可以看到对方挂掉并轮到自己；不过到了后期大家都是好手的时候就比较辛苦了，高手们往往一条命就可以连穿八大关，等待的时间还真是不止一般的难熬啊，这种情况下，高人们被人在嘴上或是心里诅咒就成了司空见惯之事。也许，马里奥这种游戏，对高手们来说，还是一个人玩来得比较不容易犯众怒（笑）。




## 吃,是一种美德

吃这个词，在我国游戏界中可以说是一个最通俗同时也是使用频率最高的词语了，游戏中得到各种强化道具都可以用“吃”这个词来加以描述：虽然实际上许多道具并不是真“吃”下去的，但“吃”这一由玩家们早就约定俗成下来的术语已经沿用到了现在。自然，在马里奥的世界中，也是用“吃”的，吃蘑菇、吃鲜花、吃星星、吃金币……总之，马里奥所到之处，几乎可以说是寸草不生。生活常识告诉我们，东西是不能随便吃滴，比如说吃蘑菇吧，谁都知道，色彩鲜艳的蘑菇是绝对不能乱吃的，越鲜艳的蘑菇毒性往往越强。可游戏中的蘑菇呢？长大的蘑菇是红色，奖命的蘑菇是绿色，颜色都是绝对与朴素俩字完全沾不上边的，但马里奥照吃不误。同样，野菜可以吃，并不代表路上随便什么样的花花草草吃了就没事；至于金币那样的重金属，吃下去虽然不至于导致胃下垂，可中毒总是避免不了的吧？但马里奥还是来者不拒，吃完不但没事，还得了莫大好处。难怪说“民以食为天”，而之后其他游戏中也多了许多诸如此类“吃”掉后能够提升能力的道具，当然，起码这些道具大多数从外表上来看“吃”起来更加入口了。毕竟，像马里奥那样的铜牙铁齿钢胃合金肚可不是随便找一个人就能有的……




## 看我七十二变

马里奥不是孙悟空，当然不可能真会七十二变；但马里奥系列吃道具后可以变身这么经典的设定此后可是被太多游戏引用过了。与孙悟空这种可以学会的法术不同，和大力水手吃了菠菜就可以变强甚或是像某香蕉超人那样吃了香蕉就能在多少时间之内拥有多少颗原子弹力量那种纯特殊体质的变身也不同，马里奥的变身要完全归功于游戏中出现的形形色色的变身道具。吃下这些道具之后马里奥就能够进行相应的变身拥有各种特殊能力，而这些变身能力不但好玩，更重要的是其在游戏攻关过程中必不可少的重要性。可以说，变身系统的加入，极大地增强了游戏的趣味性和拓宽了玩法，这也是后来不少作品都引入了类似“变身”系统的一个原因。马里奥变身的方式，已经从最初的吃道具“进化”到获得变身道具等物品了，而每一作会加入哪些新的变身能力，也早已成了FANS们关心的一大焦点。

## 无所不在的隐藏要素

马里奥系列之所以能取得这么大的成功，除了“操作简单、游戏性高”这个我们说过无数次的要素之外，其关卡的设计也是一大关键。曾经看过一个玩家写的关于超级马里奥兄弟第一关关卡设计的详细分析，看完之后才发现原来游戏中每一个物品的出现地点甚至每一个砖块的位置都有着这么多的考究和意图，记得当时看完之后直接就对宫本大师五体投地了，不服不行啊，真的。隐藏要素的设计，自然也是马里奥游戏关键的一部分：让马里奥在看似什么都没有的空气中跳起来顶一下竟然会冒出一个蘑菇——这可是马里奥世界中最为常见的一出情景了，同样，这也算是本作最大的特色之一。众多隐藏要素的加入，使得玩家探索游戏的乐趣大增，同时也使得游戏更加耐玩；而游戏时如果旁边有人观看，当其看到自己在游戏中如同变戏法一样的凭空得到一堆东东或是从某看似一切正常的地方突然钻到另一个隐藏地点时，对方集难以置信与佩服仰慕与一脸的表情绝对能够充分满足“高手”们旺盛的虚荣心了，这正是隐藏要素的魅力所在。

## 跳关,利己利人

作为系列第一款正规作品登场的超级马里奥兄弟一周目一共有8大关，每大关又有4个小关，也就是说，如果玩家真要按部就班的打下去的话，32个小关绝对得花上相当的时间了。针对于此，任天堂也就非常体贴地加入了“跳关”这个设定，玩家可以用跳关的方式节省大量宝贵的游戏时间。而真要细说起来，跳关也应该算是游戏隐藏要素的一种吧，毕竟要进入可以跳关的地方，按正常的玩法可是找不到的。利用跳关，就能以最快的流程打通游戏，如此可比墨守成规没有变通的傻玩有意思的多；不过也许正是因为跳关系统的引入，大家多习惯了通过跳关来玩游戏，导致许多原本正常流程中的关卡白白错过了，这一点，或许是任天堂当初所不曾想到过的吧。



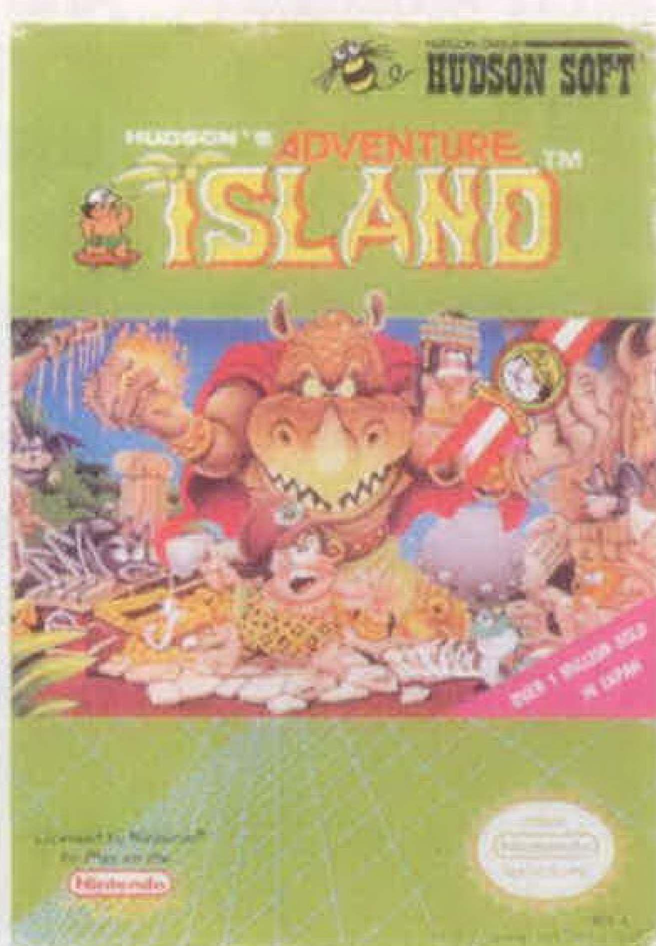


# 被马大叔影响的晚辈后生

1985年的《超级马里奥兄弟》的动作设定和游戏的制作理念影响了后续的很多作品，而随着马里奥在游戏界地位的确立，其相关的作品也成为了许多公司竞相模仿的典范。其实所谓的模仿也好，并不代表了其他作品就属于抄袭，他们在很大程度上是从马里奥系列中吸收了某些亮点，然后融合了自己的想法后才诞生出一款全新的作品，而此类作品的素质其实相比原作甚至还有提高。只能说马里奥的许多想法为游戏的制作提供了灵感，宫本茂不愧为大师！

## FC 冒险岛 1986

模仿作品 超级马里奥兄弟 ■FC ■1985年




《超级马里奥兄弟》火了，HUDSON也受到了启发，与其坐看别人点钱，不如自己也去捞一笔。有了前面的既定模式，《冒险岛》可是一点儿也没客气，能拿来的都拿来了，而且不露痕迹。按住攻击键加速跑、平台跳跃、拾取道具增加能力、扔火球……《冒险岛》的日版销量超过百万，如果一成不变地模仿别人它也不会那么火，创新之处就是它取胜的关键。首先在画面上，《冒险岛》要更加绚丽，美丽的丛林、碧波白云的海洋、阴森的山洞，比起《超级马里奥兄弟》要稍微丰富一些。摒弃了小关的设计也是《冒险岛》避免重复的一个新的举措，每一关都有自己的特点。道具丰富是属于继承和发扬的部分，连主角的体力也需要用水果来维持，非常符合游戏的主题，就是要在荒岛上生存，这点比马里奥更像是个真实的人。还有石锤、火球、滑板、小精灵、吸血虫、奶瓶、蜜蜂等等这些武器道具，使得游戏在道具的利用上要高出马里奥一个层次。最后就是故事，王子救公主的《睡美人》是童话，而荒岛历险的《鲁宾逊漂流记》就可能成为名著，两者没有优劣，目的就是存异，无疑《冒险岛》的选择是正确的。

## FC 兔宝宝 1991

模仿作品 超级马里奥2 USA ■FC ■1987年

上面的《松鼠大作战》可以说是神似马里奥，那么这款作品呢？还是。不过最大的神似就是四位主角。《超级马里奥2 USA》中有四位主角，《兔宝宝》里也有，马里奥的四个主角都有各自不同的能力，不过仅只是在跳跃和行动速度上的差异，而《兔宝宝》里的四位可是还有各自的超杀，每换一个人都是完全不同的感觉。怎么解释？继承发扬。还有就是某些系统的设定，就像马里奥收集金币、松鼠收集花，兔宝宝也有无数的萝卜可以吃。还有一个最大的共同点，那就是兔宝宝可以踩死敌人，和马里奥一样有一双铁脚。怎么样？和前面的松鼠比，这只兔子是不是从马里奥那里学来了更多的东西呢？不过模仿的痕迹却非常淡，因为虽说是借鉴，然而自己的想法还是占主要地位的。






## FC 松鼠大作战 1990

模仿作品 超级马里奥2 USA ■FC ■1987年

《米老鼠和唐老鸭》在国内大红大紫的时候，除了主角以外最具人气的就要数总是和唐纳作对的两只小松鼠了，CAPCOM以这两只松鼠为主角推出的《松树大作战》更是FC时代人尽皆知的好游戏。从给人的第一印象来说，本作似乎跟马里奥系列没有什么关系，你救公主，我们救世界；你只能一次一个人玩，我们可以双人作战；你可以变身，我们一直都那模样……唉，别急啊，你不是会扔箱子，扔苹果吗？比你早3年的《超级马里奥2 USA》里除了萝卜、炸弹还能扔敌人呢？这两款作品的武器系统几乎是一样的，都是摆在地上要你去捡。那么除此之外呢？还真都是些细节方面的了，例如整体清新的风格，游戏的过程，以及吃一百朵花1UP的设定都有近似的地方，再不济，好歹这种横版过关的游戏类型还是人家马里奥首创的呢。总之，这款游戏和马里奥系列属于神似，没有什么明显的抄袭借鉴痕迹。



## FC 冒险岛2 1991

模仿作品 超级马里奥世界 ■SFC ■1990年



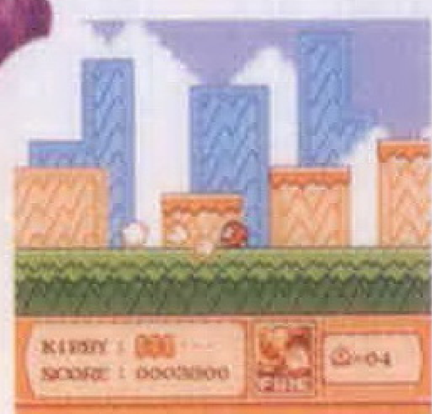

《冒险岛2》是1代之后5年的作品，5年的厚积薄发却又和马里奥有些许关系。这次的《冒险岛2》中最大的变化就是有了可以乘骑的恐龙，并且游戏的关卡被分成了一个个岛屿，在一些关卡中加入了水下的场景。有了上述的特点，咱们反观一下在SFC上首发的《超级马里奥世界》，小恐龙耀西的加入让马里奥第一次有了可以驾驭的坐骑，游戏的关卡和3代一样分为不同的领域选择，而水下的场景更是从85年的第一代作品就有了。HUDSON的这部作品相对第一代有着非常大的进化，原因就在于本作加入的要素要大大超过马里奥每一代的变化，同时也超过了《超级马里奥世界》的要素含量。再加上SFC在国内的普及量大大低于FC，于是本作在知名度上一度超过了马里奥系列。《冒险岛2》相比1代绝对是一场飞跃，其后的作品都没有大幅超越前作的表现，只是在细枝末节上的变化。也就是说从2代以后，冒险岛系列已经从马里奥那里吸足了营养，进而形成了自己完整的游戏风格，后来的作品推出速度快了，素质却没有太多的提高，这一系列便逐渐沉寂下来，成为HUDSON永远的经典作品。

## FC 星之卡比

1993 模仿作品 超级马里奥3 ■FC ■1988年

《星之卡比》是任天堂自社的作品，说抄袭自然不太合适，但是创意分享的成分总是有的。本作最突出的模仿之处就是变身并且得到不同的能力，在《超级马里奥3》中马里奥可以通过得到各种道具而具备不同的能力，例如变成浣熊或者青蛙等。《星之卡比》在这点上有点类似，只不过它是通过吸收敌人来学会对方的能力。除此之外，本作基本可以算是原创的了。任天堂的创意基本上是平均分给旗下每款作品的，然而要想完全不重复是根本做不到的，像《星之卡比》这样的任天堂作品还有《大金刚》，比如小猴子可以变成大猩猩、吃足100个香蕉可以1UP、可以把犀牛一类的动物作为坐骑、敌人能够被踩死等等……任天堂自社的作品中，马里奥是最成功的，后来的作品在这款作品的光芒下当然受益不少。之所以没有一一列举，其实就是因为这类游戏本来就是任天堂自己的创造，自己模仿自己没什么好说的，好玩就行。





## GBA 蜡笔小新 电影大冒险

2004 模仿作品 超级马里奥3 ■FC ■1988年

《蜡笔小新》这一系列游戏的成功在很大程度上是得益于动漫作品的大受欢迎。最近的一作GBA版《蜡笔小新 电影大冒险》更是达到了历代作品的最高峰。游戏里的小新比起前几作要更像动漫中的形象，关键是配音太传神了……得，要扯远。还是看一下为什么说这款游戏也受到了马里奥的影响吧。其实大家也都知道，《蜡笔小新》这一系列游戏的推出是因为动漫作品先火起来了，于是接着这股风潮他们也想在游戏方面再赚上一笔，也就是说，游戏作品属于动漫的后产业。所以这类游戏并不是白手起家，也不太可能会花费更多心思在游戏的创意上。他们只需要寻找到最合适的模本，换上自己的内容就没问题了。像变身、踩敌人这些设定都是明显的拿来主义，本作要说没有模仿可是说不过去。





## PS 古惑狼

1996 模仿作品 超级马里奥64 ■N64 ■1996年

PS上的《古惑狼》和N64上的《超级马里奥64》几乎是前后脚推出的，要说模仿当然很牵强。虽然两者都是在全3D的场景中进行游戏，然而《超级马里奥64》要显得更加自由一些，并非是固定路线，这在PS2上的几代"古惑狼"中才得到体现，姑且也算是影响之一吧。那么第一代《古惑狼》呢？顶箱子算不算？吃一百个苹果奖励一条命算不算？可以踩一部分敌人算不算？还有什么加速跑、下蹲一类的动作设定都能找到受马里奥影响的痕迹。古惑狼是PS上非常成功的一款动作游戏，许多喜欢马里奥却苦于没有N64的玩家相信都不会错过这款游戏，那么它们到底像不像也就不言而喻了。这一阶段的古惑狼借助PS这一广泛普及的平台确实也做出了不逊于马里奥的成绩，1、2、3代的不断进步让这一系列占去了玩家相当多的时间，古惑狼的形象也几乎成为了索尼娱乐的代言。不过到了PS2时代，由于缺乏更多的想法，另外一些谜题的化解也从动脑筋改为增加动作难度，于是这一系列渐渐失去了原有的乐趣。



## PS 古惑狼赛车

1999 模仿作品 超级马里奥赛车 ■SFC ■1992年

前面举了《古惑狼》一代的例子，如果大家认为同在一年当中发售根本没有说服力的话，那么看看下面这个例子吧。《超级马里奥赛车》这款游戏的模仿者实在是太多了，像《炸弹人赛车》、《KONAMI明星赛车》、《迪斯尼明星赛车》，甚至是前不久才发售的《187舍命狂飙》这款游戏等等，而在这些作品中还要数《古惑狼赛车》模仿得最好，同时发售的代数最多。《超级马里奥赛车》将普通的卡丁车比赛加入了战斗和道具等要素，这一种模式是正统赛车所不可能具备的，于是人们巨大的兴趣也使得无数厂商竞相模仿。《古惑狼赛车》为什么是最成功的，原因还是创新。BOSS战还有固定场景的对战都是本作的一大创举，而最新作品中更强化了动作要素，把这一系列内容更加充实化了。





## PS 风之克罗诺亚

1997 模仿作品 超级马里奥64 ■N64 ■1996年

NAMCO的这款经典作品，相信有不少玩家在最近发行的《NAMCO五十年经典合集》中又再次重温了一把。不好意思，我们在这里却要把它列为受马里奥影响的作品之一。是因为采用3D场景，外加风格清新吗？有点，但主要还是游戏的方式和一些细节。可能在整体感觉上本作和《超级马里奥64》更为接近，不过其中包含的要素却是马里奥历代的积累。举个简单例子，扔敌人，马里奥在87年就做到了。收集宝石，马里奥85年就有收集金币的习惯。还有一些小的地方，这里就不一一列举了，如果跳跃也算是马里奥首创的话……得，我别挨骂了。




## 全机种 噗呦噗呦

1993 模仿作品 马里奥医生 ■FC ■1990年

益智类游戏的鼻祖要算《俄罗斯方块》，《马里奥医生》的部分灵感也是来自于这一款游戏，例如方块累加后消去、累积超过最上端即告GAME OVER等。然而任天堂同时赋予这款游戏更多的益智要素，例如同色消去和障碍设置。至于再晚些时间推出的《噗呦噗呦》则是糅合了这两款游戏的特点于一身，同时还为这款益智游戏加入了外形可爱的主角，这一点和《马里奥医生》很像，而且这款作品在后来还加入了简单的剧情，这些更新也证明了要想模仿得成功，必须要有创新的部分。所以虽然以后还有不少游戏有着同色消去的设定，然而游戏的品质都不高，《噗呦噗呦》算是最好的作品。





# 久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

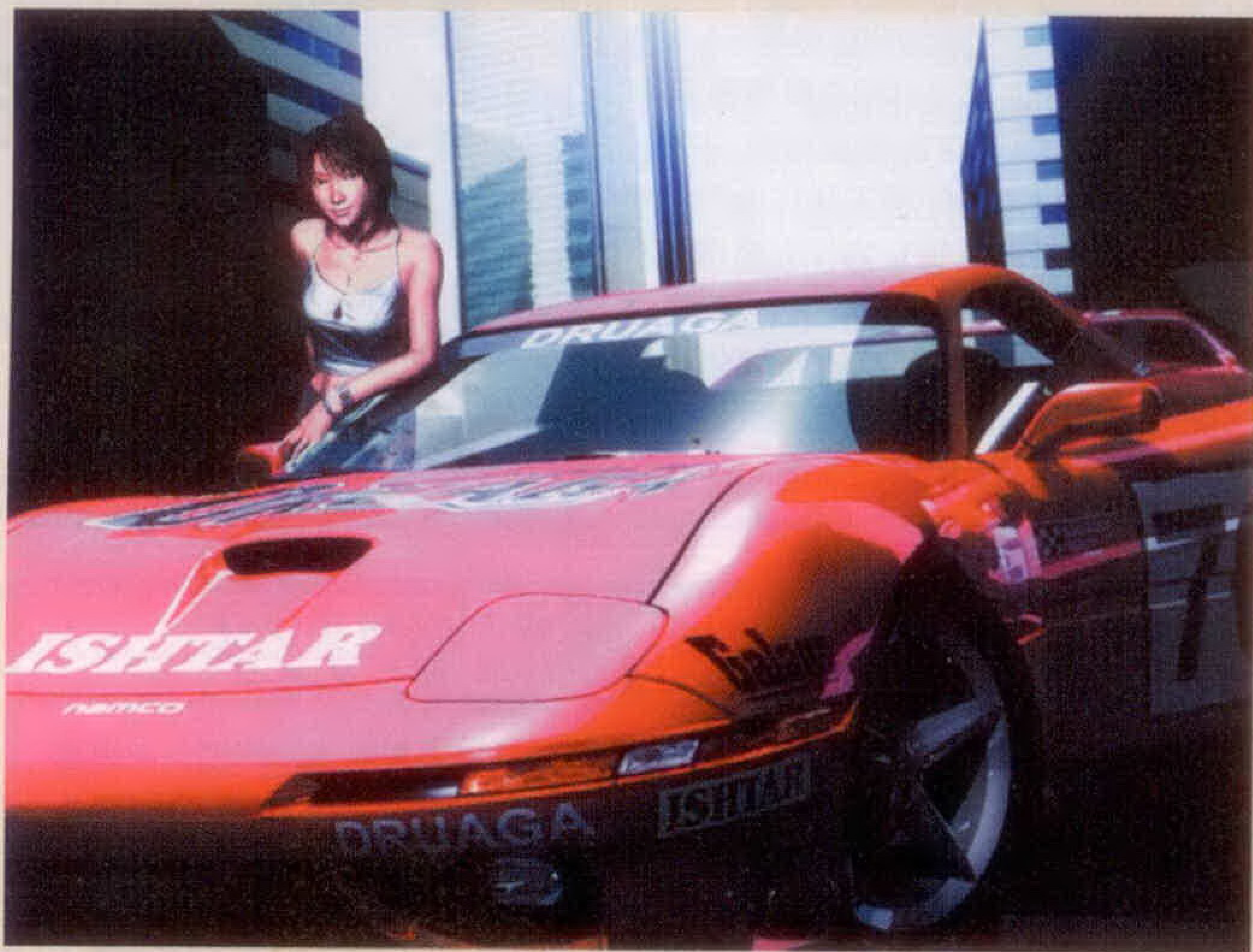
【**前情提要**】300万，看似遥不可及的数字却成了新创业的公司必须要达到的销售目标。他们要怎样来完成呢？

## 第三章 艰苦的创业之旅 两次业内会议

1993年8月，SCE召开了一次业内开发者会议，会议的主要内容是讲述PS的硬件性能与合作前景。主持会议的是取缔役高桥裕二，他在会上列尽数值展示PS强悍的硬件性能。但是与会者的反应却并不积极，很多业内的重要人物很明显地都只是在敷衍而已。在经过如此尴尬的一次会议之后，SCE内部研究后认为，真正让业界人士冷漠的原因是，人们需要眼见为实。因为过去无论是PC-E还是MD等主机发表时都是一样地列尽数据夸耀机能，但一在市场里过了几招后就都在任天堂的王权打击下铩羽而归。于是在这样的情况之下，SCE被迫于同年10月26日再次召开业内开发者会议，这次是由久多良木健亲自来主持业内开发者会议。

会议当天日本300多位业内举足轻重的王牌制作人都到场了，之后在久多良木健登台时，他拉下讲台中央大屏幕上覆盖的白布后，在人们眼前就出现了一个完全用多边形处理技术而表现出来的巨大恐龙头，恐龙头在屏幕上不断旋转和变形，其纹理贴图的效果更达到了非常逼真的效果，足见PS的处理能力之强。当恐龙的咆哮声在会议大厅中回荡时，在场的大部分人都已经被PS的强大机能征服了。这就是当年曾经传为业内美谈的“恐龙头事件”。

但在当时，仅有NAMCOT(NAMCOT是当年NAMCO家用游戏开发销售部门使用的专用商标)的开发部负责人石井秀一神色凝重，面对着会议现场热烈的气氛，他仍旧是一语不发。




↑在街机业驰骋多年的经验与新派的思维方式造就了一代名作的诞生。

## 第三章 艰苦的创业之旅 争取NAMCO大作战

之所以一言不发，是有原因的。

原本在20世纪70年代末到80年代初，NAMCO曾经是日本最大的游戏厂商，其在家用机和街机领域中都有着绝大的影响力。尤其是在和任天堂成为战略伙伴的四年间，其软件销售总额占日本整体市场份额的四分之一多，最高时曾接近30%。在相关专业大学生就职游戏会社的第一志愿公司调查报告中，NAMCO连续九年蝉联榜首，就连当时的霸主任天堂也不得不屈居其下。但好景不长，还在老任一家独大的年代里，总是不许这样的厂家风光得太久的。1988年以后NAMCO与任天堂关系急剧恶化，甚至还因为合作条款问题一度准备对簿公堂。在NAMCO失去任天堂在家用平台的首席软件商的地位之后，在街机事业上也遭遇了世嘉的猛烈攻击，瞬间其在街机界中的优势也变得不值一提了。焦头烂额的同时，NAMCO在日本业界的地位也已经逐渐滑落谷底。

↑当时还并不起眼的铁拳到后来却创下了百万成绩。

SCE的领导层曾认真分析过日本游戏产业中的势力状况及利益制约情况，在观察了很多厂家之后，他们认为有一定名气的大厂中NAMCO是一个非常理想的软件事业突破口。因为在该社在家用机与街机领域中分别与任天堂和世嘉存在着从根本上难以调和的利益冲突，相对孤立无援的NAMCO，应该会非常容易地对索尼有所信赖，应该会是索尼最容易争取到的合作伙伴。此外还有一个被久多良木健认为至关重要的问题，那就是NAMCO是当时整个日本游戏业界中绝无仅有地对未来技术的发展及发展趋势有着非常敏锐感触的厂家，在当时，NAMCO是为数不多地致力于3D技术的研发大厂，因此SCE无须在硬件的设计理念上多费无谓的口舌来解说，两家理念相近的厂商的合作该不难搞。

久多良木健后来搞到的情报证明了SCE高层的判断并非凭空臆测，实际上从1988年NAMCO被老任踢出受优待的第一阵营开发商之后一直不甘心就此被打跨。他们在暗中一直在进行着秘密开发，计划制造一台搭载CD-ROM媒体的家用游戏主机，并在硬件设计上充分利用了在街机机板上应用的3D图形处理的技术成果，同时试图实现家用机平台和街机平台的联动。其实早在1991年末索尼和任天堂关系破裂之时，石井秀一就曾向久多良木健秘密展示过试作机的DEMO影像。在第2次开发者会议后不久，SCE又秘密地邀请了NAMCO高层进行业务密谈，在会见中久多良木健等人展示了完成度更高的DEMO画面，并坦诚地对NAMCO一行透露了PS整体的战略构想。

### PS计划中活跃的业界精英

**●法政天才德中晖久**

德中晖久是于1969年进入索尼集团法务部实习，时任法务部部长的伊庭保在阅读了他撰写的报告书后连连称赞，认为是自己平生所见的不二人才，马上就正式地把他引入法务部。1971年，德中晖久赴美国参加美国对索尼发起的独占禁止诉讼获得全胜。此后，他在金额高达数十亿美元的哥伦比亚影业公司收购案中担当全权法律责任人。任天堂毁约风波中，德中又出面主持危机管理机构的具体工作，对相关法律诉讼进行了评估。接到集团的新任命后，德中晖久于1993年5月从纽约事务所归国担任SCE副社长。如果说久多良木健是PS的缔造者，德中晖久则应该算是PS的成功推广者，对游戏事业原本一无所知的他通过数月的详细的调查后对任天堂的经营、商品流通以及与第三方软件商合作关系等有了相当直观的了解，并逐一制订出对策。93年7月20日举行的PS系列方针检讨会上，德中晖久一举阐述了代号为松、竹、梅三套不同的战略方案，对未来可能发生的各种事态进行预测，才华展露得无可挑剔。从后来事态发展的结果看，德中的营销战略非常详尽务实，而且极度地有效果。在以后SCE因为发动价格战与索尼本社接连发生激烈冲突时，德中晖久又凭借其出色的人际关系面才华及口才使得危机及时消除，保证了SCE的继续发展。

□责编/无无

# 米花通信

小沛喜欢格斗游戏，尤其喜欢当中极富个性又柔情款款的女性格斗家。虽然在真正玩游戏时很少使用，但我认为正是因为有这些魅力女性的存在，才为这些打打杀杀的游戏增添了不少风采，特别是其中的中国女性，都令东方的魅力发挥到了极致。

Vol.18 主持:小沛



XBOX360的《死或生4》已经公布了，其中有一位使用八极拳的新女性角色叫做"KOKORO"，非常可惜的是这个新加入的角色是个日本人，雷芳依旧是DOA中唯一的中国女性。看看其他知名的格斗游戏，中国人的比例非常少，而中国的女性更是凤毛麟角，不过她们给人留下的印象却是非常深的。本期《米花通信》就要和大家一起回顾活跃在知名格斗系列中几位中国女侠的迷人风采。



## 格斗游戏的中国女侠

米花通信

### 春丽

| | |
|---|---|
| 魅力值 | 8 |
| 实力值 | 10 |
| 知名度 | 10 |
| 持久度 | 9 |
| 累加得分 | 38 |

《街头霸王》是现代格斗游戏的开山鼻祖，而2代登场的春丽则是所有女性格斗角色的第一人，而且还是第一个中国人。春丽在很长一段时间都是街霸的第一女性代表，相比KOF的不知火舞，春丽没有十分娇美的外表，着装非常正统，招数中规中矩。《街霸3》取消了春丽的举措让人大跌眼镜，不过迫于玩家的执著要求，CAPCOM还是让春丽在"三度冲击"中再次亮相，并且实力超凡位列三甲，成为历届日本"斗剧"中的热门角色。春丽属于柔中带刚的典型，也是中国武学的精华所在，把她列在第一位相信没有人有反对意见吧。



### 雷芳

| | |
|---|---|
| 魅力值 | 10 |
| 实力值 | 8 |
| 知名度 | 8 |
| 持久度 | 10 |
| 累加得分 | 37 |



大美女！不先说出这个词，就觉得心里不痛快。既然是在《死或生》里面登场的角色，那当然要漂亮第一位啦。雷芳的年龄设定是在20岁左右，不过身材……唉，坂垣伴信的恶趣味！不过我喜欢……。要说雷芳的实力，虽说这一系列的系统设定有点问题，受身技威力太大，但雷芳的太极拳也算是不错了。雷芳在所有的DOA美女中算是比较保守的一位，她的衣服较少有十分性感暴露的，然而一旦暴露则惊艳四座！话说回来还是东方美女有魅力啊！至于她的故事就显得比较俗套了，之所以加入比武，原因就是倾慕武功高强的李强（李小龙？）。这种有追星癖的女孩倒是有几分执著的可爱！

### 凌小雨

| | |
|---|---|
| 魅力值 | 7 |
| 实力值 | 8 |
| 知名度 | 6 |
| 持久度 | 8 |
| 累加得分 | 29 |



把熊猫当成宠物的凌小雨，在《铁拳3》中是个武功不算非常出色的人物，只是她的招数都非常具有观赏性，因而冲着这股华丽劲儿便也成为不少人喜欢使用的角色。凌小雨是个不折不扣的中国人，不过因为从小被三岛平八收养，因此一口日本话，这是让小沛非常不爽的地方。凌小雨同样不是以外形取胜，与她同场竞技的妮娜和安娜都比她要更具姿色，凌小雨的优势就是她的天真可爱，一身学生装显得她通身充满了稚气，还有身边的大熊猫，连她的梦想都是要建一座游乐园。到了5代，她的可爱还是丝毫未改，甚至穿起了熊猫装！

### 柴香华

| | |
|---|---|
| 魅力值 | 6 |
| 实力值 | 7 |
| 知名度 | 5 |
| 持久度 | 7 |
| 累加得分 | 25 |

柴香华是较晚出现的一位中国女武术家，在《灵魂能力2》中的首次登场也没有引起多大反响。她的剑术非常精湛，据说在游戏制作时，她的动作捕捉自国内的一位真实的武术家，所以在游戏里柴香华的剑术特别华丽，且真实感非常强。喜欢《灵魂能力》系列的玩家可能大多数会对成美娜和TAKI感兴趣，柴香华和她们两个比，确实在个性方面有点欠缺，外形也没有什么亮点，其唯一的魅力就是精深的武学造诣了。在3代中，香华再次登场，可见存在还没有受到威胁，不过平庸路线很难有发展。

### 陈佩

| | |
|---|---|
| 魅力值 | 6 |
| 实力值 | 9 |
| 知名度 | 6 |
| 持久度 | 10 |
| 累加得分 | 31 |

燕青拳应该算是比较"旁门"的武功了，然而VF系列中的陈氏父女却将它在全球发扬光大。陈佩在VF系列绝对是位元老人物，从第一代到现在从未缺席，而且实力在所有人中也是非常了得的。特别是最新的"FT"，简直是一等一的王牌角色。她犀利迅猛的拳风还有灵活的身形让其他男性角色都望尘莫及。不过性格方面她好像是有点问题，原因就是父女反目。VF向来在剧情上轻描淡写，所以究竟原因为何，谁都不清楚。反正大家玩的是格斗，管她身世如何呢？最后说一句，陈佩的长相也不怎么样，绝对的大众脸，符合世嘉务实的作风。



### 李香绯

| | |
|---|---|
| 魅力值 | 6 |
| 实力值 | 6 |
| 知名度 | 5 |
| 持久度 | 4 |
| 累加得分 | 21 |



李香绯是在《饿狼传说REAL BOUT 2》中首次登场的，但绝对是个生命力比较短的角色，后来又在3D的"饿狼"里亮了个相就再也没有在系列的正统作品中露面了。在KOF里，李香绯也登场了两次，分别为99和2001，人气虽有所提升，但终究还是逃脱不了最终被踢出局的命运。李香绯按照游戏的故事设定是出生在美国，使用的是中国拳法，但招数名称却跟大阪的地名有关，真是让人费解，好复杂的设定。本次介绍的所有角色中，也只有她算是彻底的"香消玉殒"了，难道她就是传说中的"香妃"？

# RPG幻想辞典

## 妖怪列岛百鬼解读之女妖的哭、笑与嫉妒

应该说在妖怪之中女性妖怪们占了相当大的比例，由于女妖往往带有很大的怨气或生前死得很悲惨而显得非常厉害和恐怖，这期开始我们陆续介绍女妖系列，这次为大家带来的是两个经常出其不意在背后乱叫的女妖哭女和笑女，以及有着极大嫉妒心理的桥姬。

### 哭女 うわん

哭女，其实原本应该是叫做"哇"（うわん）的这种妖怪，只不过我们本期的主题是女性妖怪，而女性的哇也就被俗称为哭女。哭女常出没于青森县一带，特别是在其周边地区的一些坟墓、古寺、废墟附近或无人居住的荒屋，只要有人在黄昏的时候经过这里的话，很可能会突然听到背后什么东西发出一声恐怖的"哇"的声音，这其实就是哭女在搞的怪了。对于一般人来说，都会对此感到一阵莫名的寒意而倍感惊慌，只有那些胆大的人或早已习惯于此的人才会无视于此，比如武士之类的。

哭女在外形上没有定性、也没有具体特征，其看上去既可以是个年迈的老婆婆，也可以是位看上去可爱的小姑娘，但更多的时候还是身着丧服的怨妇状，其实就是那最经典的披头散发白衣女鬼形象，但是一般很难有人看清楚其脸部的。而且哭女也被认为是坟场的主人，经常能在夜晚看着其伴随着鬼火并悬浮于半空飘来荡去，远远望去还是挺让人胆战心惊。所幸这些还是普通的哭女，若是那些生前有着极大冤屈特别是带着哭泣而死去的哭女的话她往往是躲在暗处，并冷不防地出现在路人背后"哇"地大叫一声，当然对于一般有经验的人或是在正常的条件反射下人都会立刻响应地也回答一声"哇"，若是反应迟钝或是其他原因而没有回答的话，该人的魂立刻就会被哭女给夺走并吸食掉，而且身体也会被其封进棺材活埋在乱坟堆之下。



### 笑女 けらけらおんな

既然有了哭女，相对的也就有笑女，其也被称为是倩兮女，收录在鸟山石燕大师的《今昔画图百鬼拾遗》上之卷的"云"中。笑女的形象通常都是四十多岁的看上去体格特别魁梧的中年女人，而且打扮特别妖艳，涂脂抹粉自然是少不了的，其最显眼的还是莫过于那半咧着并不停笑着的朱红色的嘴唇，另外那红色并不是口红或胭脂抹来的，而是被笑女所吃掉的人的鲜血。至于笑女的来历，据说都是那些青楼女子或一些不遵贞操的淫妇死后的魂所化，因为她们的轻浮，所以常嘻嘻哈哈地笑个不停。

笑女往往是在夜间出现在幽静的山路或无人的街道之上，当然也有的会出现在其死前的青楼附近，要是路人独身途径这些场合并听见在自己身后从远方由远及近地传来女人的笑声，并且还伴随着步伐声一步步地接近，声音也越来越大，而且也给人以毛骨悚然的感觉，但张望四周却什么都没有，那不用说就是遇上笑女的纠缠了。老人往往都会告诫年轻人遇到这种情况千万不能回头去看，而要装作什么都没听见的样子尽量离开这个无人的地带，直到看到有其他行人或达到闹市区就算摆脱成功。但若是不小心或条件反射地回头了的话，会看见笑女狰狞且丑陋的面孔，而且只有一个巨大的头部悬浮在半空，眼睛勾魂似的紧紧盯着你，并且还继续发出销魂的怪笑，你若越是害怕，那笑声也就会变得越大，若打算狂奔摆脱，那么跑得越快，那尖锐的笑声也会跟得越快、频率也变得越高，而那笑女的身体和狰狞的面孔也会变得越来越大，甚至能达到三十多米高的样子。最终你还会发现，所谓的"跑"其实只不过是在原地打转，直到最后跑得精疲力尽或因为惊恐过度而死去。在这种情况下真正想要摆脱其纠缠的话，还得以其人之道还治其人之身的方法来对付笑女，她若笑，你便要跟着其笑作为回应，而且声音一定要大得盖过她，那么笑女不仅下一次的笑声会变小，而且身体也会萎缩，如此反复地以大笑声的办法去对付她，直到最后其笑声越来越微弱，身体也越发地变小，直到最后消失，那就算是摆脱成功，但是要特别注意的是绝对不能在她笑的时候与其应声同时笑，而一定是她笑完后自己再跟着笑，否则人鬼同时笑的话自己将永远被其笑声所纠缠。

### 桥姬 はしひめ

也作桥女，虽然是女鬼但却因为其丑无比而有着类似男子般的面容，关于桥姬的说法和各种流传也相当多，在不同的文学作品中解释也各有不同。一般民间比较普遍的说法是桥姬因为面容丑陋得不到自己所心爱的男人的爱或是被她人强夺所爱而在桥上投河自杀的人死后所化为的妖怪。在以前的日本对于女子的自杀方式也有一定讲究，比如武士或男子只能以剖腹的方式来了结自己，而女子则只能以投河的方式去结束生命，因为代表着痴情女子的嫉妒的怨气，所以这类妖怪通常也比较恐怖。比如在《明治妖记》中所讲到的桥姬就是这样，因为深爱着自己心爱的男子但却不能与其在一起，最后从宇之桥上跳水自杀，化为桥姬之后，若晚上有男子特别又是自己生前所喜欢的那一类型的男子从这里经过的话，她就会现身于桥上，用各种妩媚的办法去诱惑男子，尔后将其勾引到水中淹死；当然桥姬的目标不仅仅是男人，因为强烈的嫉妒心作祟，那些长得比自己漂亮的女子经过这里的话，桥姬还会强行将其拉入水中溺死。



在古语中"桥姬"一词也作"爱姬"讲，即正妻之外的旁妾，因为相貌丑陋时常得不到丈夫的宠爱而有着极为强烈的对于正妻的嫉妒之心。在《平氏物语》中就有被丈夫抛弃的女子为了向贵船神明祈祷希望得到丈夫的回心转意而来到了宇之桥，并使自己全身浸泡在宇之河中，最后却因溺水而死去变成了女妖桥姬，以后这里也就常常有女子于此来自杀，这个山城之国的宇之桥从此就有了"桥姬之社"的称号，成为所有桥姬们聚集和出现的地方。除了宇之桥是经常有女子自杀且桥姬比较多的地方之外，近江的濑户桥、摄津的长柄桥也被认为是怨气很重的桥姬聚集地。此外关于"桥姬"一词，也指用于江户时代站在桥边的私娼或在桥场附近的"茶屋"里的私娼，而且桥姬不一定都如前面解释的那样均是丑女或得不到男人之爱，在有的传说中其往往还指那些真心相爱但却因为各种客观因素不能在一起的人，如《山城国风土记》中的则是实实在在的美女，而且还是朝中重臣的女儿，但因丈夫出意外而未归的悲痛，最后她也成为了桥姬。

□文/逆转ACE：nakazawa　责/北斗

# SNK 复生者的意志

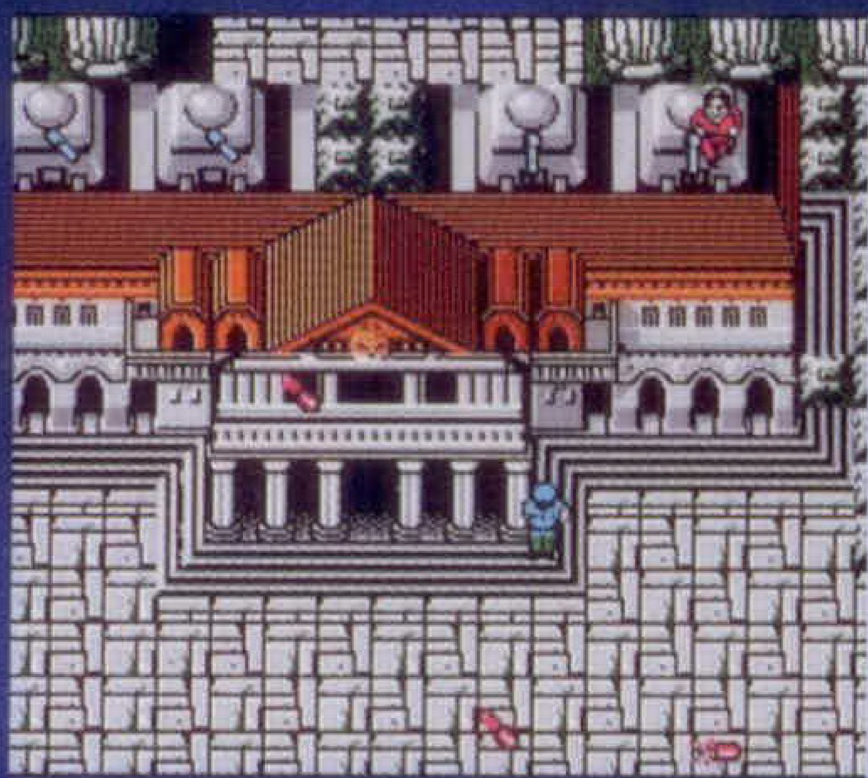
□文/big monster 责编/龙马




当开卷的时候，我不知道要怀着怎样的心情来形容这个我们所要关注的厂商，这个给过我们惊喜，快乐，失望，与希望的主人公。而经过岁月的摩挲所留下的回忆缓缓铺开，我却惊人地发现"他"已经深入了我的成长与现今的生活，更贴切地说，是跟随着我的成长与生活。对于这个老朋友，我深知其有过惊世的天赋，有过叛逆的转变，有过创世的艰难，更有过跌倒重新爬起，收敛棱角放志于天际的豪情。而我的这个老朋友有着一个响亮甚至充满标志感的名字—SNK。

我们所认识的SNK，是一个充满创造型思维的智者，也是一个固执倔强的挚念者。他的闪光点与暗点是那么的突出，俨然一个让人爱狠交织，充满才气却不问仕途的艺术青年。他的作品充满了个人感情色彩，是别人所无法模仿的，在众多的浮夸且商业要素浓重的作品中，我们能够感受到SNK带给我们的自身特色与游戏本身带给我们的风格魅力与单纯的娱乐感。这个厂商不仅仅在格斗游戏方面推动了整个市场与本类型游戏发展的进程。更在整个2D渲染类型游戏中起到了革命先行者的作用。他的起落，映照着整个街机发展行业和业界技术革命的历史。通常，人在承受巨大的失败之后能够站起而没有堕落之辈，之后多成大气。而已经对自身的价值与市场的需求有了重新认识的SNK，一定能给我们带来新的惊喜与更为闪亮的作品。我们这些跟随者带着尊敬之情重新审视他的经历与众多名作，在其重生后的今天，望眼SNK充满希望的明天。

## 会社编年史 前期辉煌



很难想象，SNK到今年已经27岁了，80年代出生的玩家朋友们对SNK有着独特的情感，相信与此有很大关联。而早期的SNK会社，却是以"新日本企化"所命名的小型游戏软硬件开发商。公司发展开端便非常有魄力地开发了初代环装游戏手挚，而后期的整个日本街机市场的环装手挚与其本社后期的NEOGEO环装手挚便是依照这个惊世发明所延续的。当时试行的游戏便是1985年发行的街机用软件"T.A.N.K"，而自此开始，会社名称便正式更名为"SNK"。头炮打响游戏业界的SNK，并没有急切投入到已经打好硬件基础的街机市场中。而是在1990年之前，利用FC家用平台的普及优势，推出了众多畅销游戏软件，其中包括："古巴英雄"，"怒"，"脱狱"，"原始岛"等优秀硬派作品，而在这些优秀的硬派游戏中间，"雅典娜"的诞生也令我们看到了SNK会社细致纤细的另一面。自身软件开发能力的日趋成熟，软件销售收入基础的扩大，让SNK会社看到了正式进入街机游戏市场的机遇，1990年上半年，"MVS"软件通用平台正式确定规格，下半年便迅速投入市场，由于CD格式在当时并不普及，所以仍旧采用330MBIT大容量卡带存储。相




对于自己的老对手CAPCOM之后推出的CPS1硬件平台来说，SNK虽然在软件准备方面有所逊色。但却又做出了街机市场延伸模式的革命—互换式家用平台同期推出。SNK推出的NEOGEO家用平台，硬件规格与MVS完全相同，同为双16位硬件平台，并存在通用记忆体。在软件方面直线转换，如此便省略了移植这一复杂工序。（但由于硬件系统的完全转换，所以在软件定价方面在当时都是非常昂贵的，早期街机市场的繁荣，让主机价格高达650美元的NEOGEO与平均价格200美元左右的软件仍存在很大的流通空间，但成本的高昂，为今后SNK会社的产品市场萎缩，成本回收与资金流转双缓慢埋下了伏笔。）SNK这次的投入的大手笔，一直决定了其公司发展的长期路线，这个路线的主导理念是如此超前，便是："让商业游戏与家庭游戏完全互通。"90年之前长期投入家用游戏平台的SNK清楚地知道自己的优势，并又一次革命性地将理想与实践相结合。SNK的公司作风在当时是被所有青年玩家所推崇的，公司自身的拓新革命精神也同样灌输到了本社的游戏当中，充满了创造性魅力。

### 1991年

1991年，SNK首度推出了革命性格斗作品，饿狼传说。在当时，本作的制作目的非常明确，就是为了和CAPCOM的SF2相抗衡。必须承认的是，在角色平衡性和操作流畅方面，初代的饿狼是逊色于SF2的。但却因为人设的性格突出，画面表现夸张不越格而受到广大格斗爱好者的投入，更重要的是，相对于SF系列模糊的剧情设定，饿狼首作便提前建立了比较丰满的剧情基础，TERRY BOGARD，ANDY BOGARD与南镇之王GEESE HOWARD的生死情仇被渲染得跌荡起伏。而在这个主线之后发展的多个性格多彩，人格魅力突出的众多角色，也建立在这个厚重的剧情基础之上，变得更为传神。SNK深知在操作协调性方面与CAPCOM的差距，在传统2D格斗架构中加入了分线等新颖的格斗系统，在另外的突破点上巧妙地找到了自己的定位，饿狼传说一炮而红。






## 1992年

1992年，在饿狼传说已经成功的基础下，SNK的软件制作小组开始抓住时机建立更为稳固的软件体系。在1992一年时间内，推出了众多娱乐作品与格斗类型经典。而本年度的SNK的辉煌便是饿狼续作饿狼传说2—新的战斗与龙虎之拳的诞生。而作为已经成为SNK标志的饿狼传说，推出续作已经是玩家期盼多时的。但只时搁一年便推出革新幅度如此之大，水平上升如此之快的续作，却是业界万万没有想到的。在剧情方面，饿狼传说2—新的战斗讲述了吉斯同父异母的弟弟 Wolfgang Krauser（克劳撒）在认为GEESE已死（实际未死）后，欲独占南镇成为新的霸者，而我们永远的主角特瑞和安迪，以及好友泰拳王东丈再一次挽救了南镇的命运。在本作中，新BOSS的塑造如此成功，犹如帝王一般的德国霸王克劳撒无论在气




势与实力上都被SNK塑造的极为到位，而新添加的克劳撒的副手Laurence Blood（劳伦斯.不拉得）更以新颖的斗牛士之风吸引了无数玩家，成为了绝对的人气角色。最重要的角色更新是SNK代表人物，ANDY的女友，不知火舞的登场，美丽的外表，性感的着装与身材在玩家群中引起了轰动。作品不仅在角色扩充，造型重新塑造的基础上，更将系统亮点搁线攻击系统进一步强化，令格斗要素更为丰富，战况更为激烈。本作将饿狼传说的受众群大幅度提升，而共同提升的，是将SNK送入了街机白金殿堂制作公司的行列中。也许是这点激励了SNK黄金小组的创作热情，不多时日之后，饿狼传说的兄弟作品龙虎之拳诞生。将世界观与饿狼传说平行建立的龙虎之拳是借了不少饿狼的人气的，但当广大玩家接触之后会发现其与饿狼系列是那么的不同，可以说没有一点共同点。游戏首创了格斗角色缩放效果，敌我双方能根据相互距离的不同而自动缩放角色的比例，如此而来，远距离的牵制战与近距离的大比例近战风格被很圆滑地区分开来。同样是本作，开创了格斗游戏史上的关键要素：血限超杀。在己方HP下限到超杀界限时，复杂的输入后华丽的出现逆转神技，令当时一直进行着朴素格斗的我们惊讶的目瞪口呆。龙虎之拳的极度喧哗与革新虽然在当时没有起到颠覆传统的作用，但也成为了标准的革命先行者，证明了SNK本社的开拓精神。

## 1993年

如果说1992年的SNK是飞跃，那么1993年便是SNK的腾飞之年。SNK已经利用1992的优异成绩证明了自己已经进入了业界一线街机游戏开发阵营。而正因为有了这个基础，93年的SNK便更加速了自己软件扩张的步伐。其实在本年度SNK的作品数量并不多，但却因为推出了两款超经典作品，不但稳固了原有系列的金牌效应，更开拓了格斗GAME中另一个派系。那就是饿狼传说SPECIAL的推出与侍魂的诞生。虽然名为饿狼传说SPECIAL，实际却是饿狼传说2的加强版，突出的特点是新加了多位角色，操作角色




已经添加到了系列全角色上阵的地步，而操作抵消手感更为自然。为了突出龙虎之拳与饿狼系列剧情互通，利用特殊方法连龙虎之拳中的无敌之龙阪崎良都能调出！由于为加强乱斗，所以在剧情方面没有重新铺设，但却在单纯格斗要素上达到了系列的高峰。还必须要说明的是，本作的人设森气楼大师真正为大众所知，他写实与色彩烘托并行的表现方式更为本作增色不少，之后的很长时间，森气楼成为了SNK御用画匠。至今为止，很多朋友仍EMU的支持下重温本款名作，水准可见一斑，饿狼传说作为SNK的开山之作，已经达到了市场效应的巅峰。SNK之后推出的侍魂，不仅在作品方面得到了成功。我们更要钦佩小组开发人员那独到的作品开发创意。在当时由CAPCOM为主体的拳脚技击格斗类型中，大多数的跟随者都依照着此等模式延续着系统更新，而真正开创了新的格斗体系的，非侍魂莫属。在当时的软件制作环境下，侍魂在角色创作方面已经到达了一定的高度。霸王丸的豪迈，不知火的阴险，橘右京的冷色潇洒与夏洛特的美艳都将一个浪漫与血色交织的虚拟战国与武士之铁血展现在我们面前。虽然本作在抵消连技方面都很贫乏，在操作角度上来说还只具雏形，但对于玩家来说，侍魂给了他们真剑胜负与生死一瞬的爽快，SNK又一次灵敏地捕捉到了格斗玩家的心理，侍魂成为了又一款经典名作，刀剑碰撞之音不绝于93年之间。

## 1994年

我们终于迎接到了1994年，如同年好莱坞电影市场永恒经典叠出的景象相同，我们的SNK在本年也达到了本社发展历史上最为辉煌的顶峰。我的一位至交的网络ID至今都为“温故1994”，原因也是永远怀念SNK才气飞扬的那年。更重要的是，1994年，是SNK顶峰到衰落的转折点。在软件方面，首先要说的就是SNK王道系列KING OF FIGHTER系列的首部作品KOF94的推出。这个我们在之后的经典系列发展中会提及，作为本国的众多SNK FANS甚至可以直接说是KOF FANS这个现象就可以解释这个作品给我们的震撼与影响了。但必须要说的是，作为全系列的基础作品，KOF94还不能进行角色挑选，只能进行队伍挑选，而这也为今后的个人随意组队发展方向做了基础。本作的诞生，是绝对具革命意义的。同年软件第二弹便是意识超前作品真侍魂，无论在操作感，人设与格斗内涵方面，本作都为神作，我到现在都无法相信真侍魂是款94年就诞生的作品，在抵消输入，隐藏技巧，角色平衡性，气氛的凝造与把握上，我无可挑剔。如果非要说一下自己的不满……就是如果稍微修正一下不知火大人的受背投判定吧，只有少数人能背投到下蹲状态中的他(它)，对付起来实在是太苦手了(呵呵)。这款作品的热度在大陆至今仍有很大的人气，整整11年，一款格斗作品仍然能让人热血沸腾，这就是对它的最高评价。94年同期推出的龙虎之拳2在保持原有风格的基础上，在角色能力调整与画面重新渲染方面做的非常到位，让这个二线格斗得到了应该得到的重视。94年的SNK的辉煌，在于软件开发的基础工作已经做到了完美的地步，为今后的系列扩展已经打好了完善的基础。但不得不说的是，94年硬件方面的开发，成为了之后SNK逐渐衰落的祸根。在94年中期，为






了降低家庭卡带用机的软件成本，并希望将家庭软件的普及率大幅度提高，NEOGEOCD家用机正式推出，可以说，这一举措是非常有魄力的，但SNK犯的最致命错误是，忽略了家用机用户群与街机用户群的区别。当年的卡带用机，成本虽然高昂，但对于基数并不大的街机爱好者来说，少量的生产数量与需求恰成正比。而现在，市场需求的落差豁然出现，SNK太乐观于家用市场的街机游戏需求了……虽然发售早期仅仅4个月SNK就完成了制定销售量，隐藏了一些后发危机，但更可怕的是，同年次世代主机陆续发售彻底揭露了投资路线失败的现实。真正满足于LU乐趣的游戏层出不穷，在软件价格方面，也有着一定的优势，机能上就更没有办法抗衡，甚至用单倍速CD的NEOGEOCD主机的读盘速度被当时的玩家作为笑柄。如此看来，NEOGEOCD是必然的失败者。但生产线已经开通，不能让已经付出的巨大资金投入付诸东流。可越是如此，越注定了SNK的泥沼深陷。在94年之后的日子里，SNK逐渐划入了深渊，与之后软件发行几年间所取得的辉煌相对应的，是软件取得的巨大利润被无情抛补到硬件投入的洞缺之中……

## 1995年

1995年，SNK深知自己承受的压力，如同创业中的个体一样，压力是进步的动力。将软件视为自己硬件推广与软件拓展的唯一希望，SNK在本年度创造了一个又一个街机软件奇迹，并持续维持着良好的财务状况。在本年中，SNK最大的作为是将两大系列进行了革新。饿狼3颠覆了系列的传统风格，无论在剧情，角色，美术渲染风格与操作上，都是饿狼历史上的一次革命。 首先在剧情上，饿狼传说3将TERRY，ANDY与GEESE的纠葛重新演绎。得知GEESE并没有死的双兄弟，为了阻止GEESE又一个更为阴险恐怖的阴谋而战，这个阴谋便是“秦之秘传书”。吉斯早在少年时代就已经得知克劳萨家族有一本祖传的武学秘籍—《秦之秘传书》。GEESE在一代事件之后，故意放出自己已死的消息，让克劳萨出现并同时牵制住了TERRY与ANDY两兄弟。有着掌控全局之势的GEESE此时令心腹BILLY潜入克劳萨组织的内部，成功取得了《秦之秘传书第二卷》。加上初代时吉斯杀死TERRY与ANDY养父杰夫抢到的八极圣拳代代相传的《秦之秘传书第一卷》，GEESE已经将一共三卷的秘籍收集其二。当伴随着拥有第三卷的秦氏兄弟出场，《秦之秘传书》争夺战在饿狼传说3中展开。作为本作重点之重的秦氏二兄弟，有着与实际年龄完全不相衬的作为与气质。小小年纪居然就胆敢与GEESE相抗衡并想将其两卷夺回，没有惊人的实力与眼界是绝对难以做到的，从两兄弟深邃的眼神中就可以得到答案，两兄弟实际为秦氏祖先所附身。而拥有帝王拳真谛的两人与GEESE的对抗，夹杂着TERRY，ANDY两兄弟对雷，秀二人的灵魂救赎与联手与GEESE之对抗，饿狼传说3的剧情达到了历史新高。在作战画面的极致渲染与重新造型的角色之中，我们能够看到旧角色的造型升华与新角色的喧哗刻画。新角色当中，TERRY的朦胧女友BLUE MARY的出现让不知火舞不再单花独放，非洲卡波拉体术的掌握者BOB同样在喧哗体术上给人以新的操作感受。在操作环节中，更是饿狼传说系列中难度最高，要求最为准确的一作。制作水平如此之高的本作在当时引起了真正的饿狼风潮，不仅在街机上风靡，NEOGEO卡带与CD的销售量一路飙升，让本作成为了街机作品在家用平台销售的典范。由于饿狼3的大受好评，同年11月，饿狼传说REALBOUT与玩家朋友们见面，游戏发售时的广告语让所有饿狼迷惊讶：“再见吧，GEESE。”预示了紧接着3代剧情的最终决战终于来到。而当前作秦之秘传书被毁，GEESE在克劳萨完败后重回南镇宝座，并冷静地等待着复仇两兄弟的到来。在剧情的最后，被复仇力量击败的GEESE颇具枭雄之风，没有接过两兄弟救助之手而是撒手坠楼，在一阵如胜利者一般的笑声中完结了饿狼正篇的剧情。游戏的主体内容相信大家还有印象，严谨的操作与饿狼系列中最为平衡的系统设定让REALBOUT成为饿狼传说玩家中公认的系列标志，确实，除了之后推出的RB2，正统系列中没有别的作品能与其相提并论，而完结篇一般的剧情，更使此作不朽。





同年中SNK创造的另一个神话便是KOF95的发卖，本作才是让KOF真正成为SNK当家作品的崛起之作。抛开新角色的添加，虽然朴素但却饶有韵味的操作界面这些闪光点不说，单说其让原有队伍选择变为了可单选角色搭配之一创举，就足以让KOF95成为永恒经典。这一要素的出现，让对战随着角色的随意搭配而变化无穷，配合本作独特的MAX防御技巧反击系统，让本作的对战惊心动魄，局势逆转随处可见。而这款突破之作让我们看到了2D格斗的全新组成，是SNK的本作让2D格斗要素得到了新的升华。



而新角色八神庵让玩家与非玩家都痴迷到了今天，角色塑造之成功再难重现。同年发行了侍魂系列的正统续作侍魂3—斩红郎无双剑，虽然在系统方面无限连携与BUG众多，但却由于风格变化极端唯美，操作与视觉冲击力满点获得了玩家的认可。1995年除了SNK本社的作为之外，接纳了众多二线第三会社的加盟，这让本来作品贫乏的NEOGEO平台出现了难得的第三方作品。其中最为著名的便是HUDSON的“天外魔境真传”，相信这个作品能勾起众多读者的回忆吧，将一款RPG题材转变成为了一款格斗作品，而在对战环节上可圈可点，让我们投入这款技巧并不复杂的格斗作品时多了一丝轻松。1995年SNK并没有因为次世代平台家用机的扩张而出现财务危机，反而在财务状况上一线飙升，这说明了本年SNK在软件制作方面超人成就。

## 1996年

1996年是次世代主机开始急速扩张的一年，本年中次世代主机的软件数量与质量倍比增长，而SNK比较客观地分析了现状，在持续保持着本平台的软件开发的基础上，进行了一定数量的跨平台移植，事实证明，这样的决策是正确的，起到了双重推动的作用。但已经预示了自身难以调控的市场天平已经滑向了另一边。由于风格的大变，96格斗之王的推出并没有得到业界的一致好评。而模仿3D风格制作的龙虎之拳外传虽然制作素质一流，却因为操作感与传统2D格斗类型大相径庭而遭受了市场冷落。唯一在本年度获得一定好评的商业作品就是侍魂4—天草降临，作品在系统平衡性方面调整得非常到位，并在风格方面调整得更为技巧性，连携丰富而多彩，同



一角色的两种介质选择让实际选用角色数量倍增，种种优点都让本作受到了应该获得的荣誉，作为系列代表作，本作与侍魂2同为坐标。本年度的亮点聚焦在次世代平台移植软件上，KOF95的土星版本达到了完美移植，并广受好评。在NEOGEO平台发售的侍魂题材RPG作品“侍魂—武士道列传”也相继在SS与PS平台上推出对应作品。虽然两作销量平平，但却正式打开了跨平台运作的大门。本年，是SNK最后一个辉煌年度，之后的日子，在一次错误的决策中SNK进入步步艰难的境地。

## 会社编年史 堕落与复生

1997年，SNK会社的软件开发部门一如既往的开发进程让我们似乎感受不到威胁的来临。KOF97作为大蛇篇的完结在流畅性上达到了颠峰，虽然本作的BUG与无限连段问题如同侍魂3一样仍没有得到很好地解决，但却不能否认他的普及程度，虽然在日本本土其很快地被KOF98的风靡所取代，却在中国大陆成为了格斗永恒作品，到了今天仍然在街机环境中能见到无数97斗魂穿梭的身影，这个作品的魅力果然难以想象。而饿狼传说REALBOUTSP作为前作的补充，做的并不完善，没有剧情的铺垫，在人物渲染更为喧哗的前提下，却在操作系统方面做出了重大的失误—换线可防御。这让当时换线攻击判定极端霸道，并能直接抵消屈死消耗技巧的BILLY等人利用无聊技巧便可屈死对手，让很多铁杆玩家失望之极。本年SNK的创新体现在了全新系列—幕末浪漫，月华剑客的身上，剧情背景如幕末历史般浪漫而富色彩。并不喧哗却唯美细致的人物配合剑、技两种剑质的选择，让对战充满变化与美感。这个同样为刀剑格斗的作品在风格上与玩家群属方面完全分离与本社的侍魂系列，小组制作功力与作品风格把握能力已经炉火纯青。在格斗领域已经有一片天地的SNK在本年推出了犹如Q版魂斗罗一般的射击ACT经典合






金弹头，这个作品玩家朋友们非常熟悉，轻松的风格，爽快的射击感，创意突出的关卡设定与隐藏设定与将NEOGEO机板2D渲染能力推到顶点的画面素质，俘虏了众多爱好者。让本作成为了SNK本社除格斗类型作品之外的唯一系列，至今仍在延续着合金疯狂。在软件开发情况平稳但却难有突破的情况下，SNK看到了2D机板的局限性。虽然自己的2D作品还能占据一定的市场，但市场中SEGA的VF，NAMCO的TEKKEN，甚至自己的宿敌CAPCOM的SFEX系列都让SNK感到了自己硬件平台的落后。经过长时间的资金准备，Hyper Neogeo 64机板推出，并在同年由于观察到掌上游戏的丰厚利润而匆忙推出自家的掌上游戏平台NEO GEO Pocket，而谁也没有想到，本以为此两项重大举措是会社重新奋起的基石，而后却成为了SNK会社历史上最为失败的两次投资……

长期面对NEOGEO平台软件制作的小组成员们显然对于3D表现形式极度生疏。无论是商业游戏或是家庭用游戏，游戏质量是硬件平台的支柱。很可惜的是，在Hyper Neogeo 64短短两年的寿命中，居然只诞生了4款准经典作品（其他几作不说也罢），本来被会社寄予厚望的侍魂64与其续作“阿斯拉斩魔传”只在3D渲染方面与人设方面略有亮点，游戏本身的内在本质被系列玩家强烈批评，甚至在主题公园有短短两周就撤台的事件发生。1999年推出的3D饿狼，也只是在操作感上稍有好转，而却在画面表现方面惨不忍睹。很多玩家发出了“如此这般还不如将2D进行到底”的感言。而以龙虎之拳续作姿态出现的武力虽然得到了难得的好评，但却已经无力回天。会社虽然至1999年期间推出了KOF98—99、饿狼传说RB2、月华剑客2与合金弹头2、3这样优秀的NEOGEO平台作品，并将NEOGEO平台的表现能力挖掘到最高。但却无力摆脱Hyper Neogeo 64造成的巨大亏损。更为雪上加霜的是，NEO GEO Pocket在掌机市场的全面完败（无论在本社软件或第三方软件都极端贫乏的情况下，完败任氏是再正常不过的事情。）。令SNK在财务上全盘崩溃，2000年初，SNK财务报告亏损高达380亿日元，多年拼搏的积累被两次盲目而错误的投资亏损给吞噬掉了。SNK是能创造奇迹的，无论是在游戏上还是在商业运作上。谁也没有想到，当时SNK社长的川崎，为我们上演了一出借尸还魂的商业逆转大戏。SNK的复生在商业运作上是个奇迹，但川崎的做法实际是非常黑暗的。他首先放股引资，当时与日本本土柏青哥（一种类似赌博的弹珠设备，由于属于传统博彩机台，大型运作公司通常资力雄厚。）第一运营商ARUZE立刻表现出了浓厚的兴趣。当时作为日本本土传统娱乐行业柏青哥的市场已经趋于饱和，ARUZE也希望将自身的资金再次投资以寻求更大利润，而与自己运作方式如此相近的街机行业显然是最好的选择。双方立刻达成协议，ARUZE以50亿日元买入SNK51%的实股。正当以为自己实现了低价收购的ARUZE高层暗暗欣喜之时，川崎等SNK方提出对韩投资计划，并在投资预测书中鼓吹韩国的开发环境如何之优秀，对游戏行业没有一点经验的ARUZE以刚刚成为大股东的高姿态立刻同意了这项投资计划。而且更为大牌的是，另外拨款同意SNK负责韩国地区的全部投资项目。川崎等待多时的机会终于出现了，他迅速在韩国秘密注册了一个叫Bremoa的公司。亲自命SNK营业部负责人长野为此公司总裁，并将SNK所有游戏版权与角色肖像权卖到这家公司名下。由于秘密进行，ARUZE到此时还一无所知。一直到2001年4月SNK向大阪法院提出“民事再生”









方案之时，ARUZE才突然警醒，但一切都已经为时过晚，而所谓的“民事再生”，与申请破产实际是一回事情。如申请成功可清空自身债务，债权人将无权追讨以破产公司债务。这个申请到最后虽然没有得到批准，但对于川崎来说却是左右逢源。由于没有申请成功，所以法院命令直接变卖财产抵债。但由于其公司所有实质都已经卖到Bremoa名下，已经只是空壳的SNK本体实际已经无任何价值，债务直接转嫁到ARUZE身上。此时的ARUZE不仅当年白白支付了50亿日元入股，还白白将资金送到川崎手上在韩国脱身，如今还要承担这380亿日元的巨额债务。这里不得不佩服川崎的手腕，居然将当年的日本第一柏青哥王者玩弄于鼓掌之间，而已经大伤元气的ARUZE之后在柏青哥业上也被后起之秀SUMMY赶超，这也都是源自川崎大神的功劳……而拥有了“SNK”以及“NEO GEO”的商标和所有的游戏版权的Bremoa成为了川崎成功复生SNK的王牌，2001年7月利用当时ARUZE的投资资金迅速成立了SNKPLAYMORE公司，并将原旧小组纷纷召回。将KOF2001与2002的开发权卖给当时韩国的Eolith公司而获得可观运营资金的SNKPLAYMORE终于以SNK复活者的姿态出现在我们面前，之后在媒体上宣布的大作苏生计划与之后与SUMMY的硬件合作都让我们看到了SNK复活的新生动力，SNK终于以复生者的姿态出现在我们面前。而川崎的手法也许确实不够光明磊落，但称其为游戏业的乱世奸雄决不为过，他的手腕与远见，让我们对SNK复生之后的发展充满信心。

## 转生后的野望 系列作品发展前瞻

SNK是有着丰厚的软件基础的，在多年的运营过程中，诞生了一个又一个经典系列。如今的SNKPLAYMORE，将原有系列全部复活并利用与SUMMY硬件合作机板（AW）将原系列大幅度升华就成为了现今的首要任务。我们将其几大系列现在的发展方向一一展望，相信就在不久之后，复生后的SNK会给我们所有人一个又一个惊喜。

### KOF系列

SNK系列中的王牌，可以说是品牌代言了吧（呵呵）。KOF虽然开创了2D组队战斗的先河，但必须要正视的是，系列的发展轨迹是非常不规则的。综合来说，KOF的发展轨迹有两个大方向分支，一个是走着传统路线，突出个人作战能力，队伍配合单纯体现在角色组成的风格。和突出以个人作战为基础，突出表现新颖的团队配合方式的风格。前者NEOGEO平台的软件代表者显然是KOF97.98与KOF2002，而后者则在KOF2000，KOF2003等作品中将团队作用升华。令人欣喜的是，如今SNKPLAYMORE已经发表与宣布的作品中，将这两种风格正式分开，让玩家有了更明确的取向，那就是KOFNEWWAVE和即将发售的KOFXI。作为KOFNW，如果接触过




KOF98的玩家可以直接将本作看为KOF98的超级加强版来进行，游戏在新添加的三个模式中让朴素风格的KOFNW蕴藏着喧哗的味道。相对系列来说比较优秀的角色平衡性在新机板的2D渲染下呈现出一个传统格斗新生



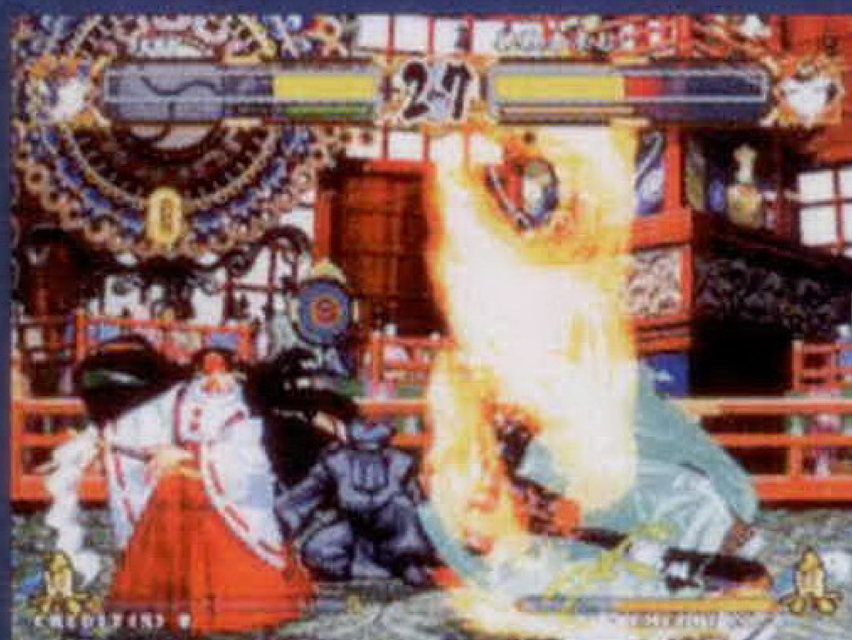




的面貌，让我们这些老玩家很快地就投入其中，令人感动。而在刚刚结束的34届街机展上，SNK正式宣布了KOFNW2的制作方案，延续传统的基础而不断进化的NW终于成为另一个拳皇经典系列，KOFFANS们必然全力支持！而即将发售的KOFXI则可以看做是KOF2003的升华，KOF2003在组队模式的发展方面做出了重大贡献，特别是团队整体对局的感觉做的非常优秀，可惜的是，堕龙的出现让整体平衡性出现了偏差，作品质量大打折扣。而最近宣布的KOFXI在系统方面将KOF2003进行了全面进化，并最大程度地体现了整体团队配合，整体HP总量的概念，加上画面的提升，角色的添加，并吸取了前作人物平衡性失败的教训，本作定是一款优秀的KOF作品，让我们拭目以待。

### 侍魂系列

虽然为SNK的当家作品，而且作为整个2D格斗游戏来说，本系列创造了刀剑格斗游戏的新形态。但侍魂的系列作品其实是数量有限的。抛开3D侍魂与PS的外传不谈，包括公司复生之后的ZERO与ZEROSP在内，客观地说，系列作品的质量也是良莠不齐的。但作品的整体风格非常鲜明，侍魂风格的人设与独特的色调搭配让每一个看到画面的玩家就有上前





一试的冲动，这是其他游戏所不具备的魅力，也是侍魂系列一直人气不衰的根本原因。正统系列中2与4的高水准演出，如今已经在侍魂OSP中有了一些回归。而即将在AW机板上推出的天下第一剑客传，则让所有侍魂迷激动到落泪。系列全角色的上阵，更加华丽的画面演出，6个模式的各具特色。都让我们对本作的高制作素质有了提前的认识。并且可以大胆的分析，由于有6个模式的出现，缺点突出的角色都应该能从对应合适的系统中找到平衡。所以游戏的平衡性一定非常优秀，而延续了侍魂风格的多位新增角色，会让老玩家找到更多研究的乐趣。脱离NEOGEO平台的首代侍魂，决不会是实验型作品，它会重新掀起当年的侍魂风潮。

### 合金弹头系列

SNK是个个性化十足的公司，这个风格直接映射到他的作品当中，其推出的游戏通常容易让玩家有个人感情倾向，爱则爱，恨则恨。但其推出的合金弹头系列，恐怕就算没有接触过的玩家也只能客观的说不喜欢此等类型，而不能说作品质量不好，可见这个系列的制作水平已经高到了什么地步。在






横版射击ACT这个传统类型中，合金弹头赋予了这个类型新的生命力。

而合金弹头的世界中，本来血腥的战场被刻画的那么卡通而具活力，本体，敌人，机械与整个环境铺设的细节被塑造得细致入微。投入其中的玩家不但被这些环节所吸引，游戏本身赋予的射击与操动爽快感始终伴随着玩家，令我们不可自拔。合金弹头系列的每一关卡，都设计得奇思妙想，刺激我们一次一次的发掘其隐藏要素，耐玩性极高。在5代已经推出很长时间的今天，在本年9月刚刚闭幕的东京街机展上，SNK突然发布了合金弹头6的开发画面。在图片中我们可以清晰地看到，在KOF系列中大放异彩的clark与ralf居然出现在作品中，那经典的背摔一出现，怕是我们都要追求这个而不去射击了吧（呵呵）。画面的提升是看在眼中的，而游戏性的进步则要等待游戏推出后由我们来检验，但可以相信的是，本次新机板上推出的合金弹头6，绝对不会让我们失望，这是对小组的信任，更是合金弹头这个品牌给予我们的信心。

## 饿狼系列

与SNK的其他对战游戏不同的是，饿狼传说有着突出的饿狼风格，在浓重的画面渲染下，展现出的作品之大气在SNK众多格斗游戏中有着旗帜般的号召力。虽然一直保持着固定的风格，但在整个饿狼发展史中，有着




两次比较大的变革，一次是从饿狼PLUS（饿狼2的加强版本）到饿狼3的风格跳跃，一次为饿狼RB2（REALBOUT系列完结篇，颠峰之作）到狼之印记的饿狼新篇章始动。让我们庆幸的是，饿狼系列每一次转型，并没有让作品水准下降，反而两次转型让饿狼有了两次质的腾飞。在作品离我们最近的狼之印记中，打破饿狼传统取消线移动换来的，是重新回归2D传统，在严谨的系统铺设下的平衡对抗。JD（及时防御系统）虽然没有CAPCOM　SF3.3中的BLOCKING那么具革命性，但也确实因为本系统的存在而让角色的平衡性更进一步。也许他的操作方式注定了抵消不利时间的有限，但对于高手来说，这一点点的抵消时间，已然能够成为关键时刻逆转的利剑了。在前面介绍的三大系列都在新机板上有所展示的前提下，狼之印记2的到来似乎已经只是时间的问题了。作为饿狼fans，我们不仅期待狼之印记2的诞生，更奢望snk能延续rb系列那统一的风格，豪放的打击感，作为这些，我们也只有等待了。SNK不会忘记给他带来所有荣誉的成名之作的，制作时间的丰富，更能使下一部作品的质量有所保证。

## 其他系列

SNK的名作系列之丰富，让很多二线作品在玩家群中的影响并不逊色于第一阵营作品。例如幕末浪漫系列与龙虎之拳系列。相比较而言，个人对幕末浪漫系列是情有独钟的，作品的出色创意与到位的美术感染力让作品充满了淡雅气息。但可惜的是，2代的众多BUG让本来非常优秀的一款作品沦落为2线作品，并在多年后难有新作之声。其实我们如果自己观察身边的玩家会发现，很多朋友在对战幕末浪漫2的时候，彼此加上禁手(BUG技禁止)，也要经常爽上一下，可见这个系列是让人狠更让人爱的典型啊……官方在最早宣布与SUMMY硬件合作时，便表示了幕末浪漫系列新作的锐意制作中，OK，想象一下新机板出色的2D渲染能力下的幕末浪漫吧，一定会美的一塌糊涂……而龙虎之拳系列，是最难让笔者评价的一个系列了，如果真的要继续发展下去，我相信新的龙虎之拳最好还是走伪3D系统为好吧，在日本玩家BBS上，经常还有龙虎之拳外传的FANS呼吁制作3D版的龙虎之拳，SNK会听到这些热血的声音，更不会忘记这个给自己带来承上启下空间的优秀系列。






在重温了SNK辛酸历程之后，令我们尤其感动的是，这个具有坚毅个性的软件制作公司迎来了新的发展契机。让我们这些经历了2D格斗发展历程的死忠有了可以盼望的明天。在CAPCOM的街机发展急剧衰退，3D格斗类型一统天下，SUMMY的GGXX系列在2DFIGHT阵营中一枝独秀的今天，我们太需要新的血液让我们重新振奋了。而SNK的复活，对于所有热爱格斗，热爱传统类型街机游戏的玩家来说，都和SNK公司一样迎来了苏生。我们期待着2D格斗的再次复兴，等待着下一次街机行业的百家争鸣。我们能看得到之后的广阔前景，而这一切都只是因为一个公司的重新崛起。其当然值得我们敬佩。而一个发展中需要众多玩家鼎力支持的公司来说，走在最前端，并勇于探索新作的玩家永远是其最大的财富。作为本土街机玩家来说，SNK定是与自己有着复杂而深厚的情感的。但在作品的投入上，却大多很多年一直坚持着旧作，不愿跨研习之一步。这难道是对一个自己喜爱的创作者的一种支持吗？而现今的SNK已经迈出了守旧，固步自封的死局。我想，作为真正的SNK爱好者，也应该抱着共进的态度，迎接其推出的一部又一部革命性作品。我们在KOFXI与合金弹头６中已经看到了一个尽心投入制作，力求风格创新的SNK。而在街机市场与家用机市场都迎来灾世代变革的今天，我们作为一个SNK死忠，是幸福的。






□文/刑天工作室 暗
□责编/唯夜

大家拿到这本书时，DESTINY动画估计也就只剩下一两话了。这次游戏的数个结局设定得都够阴暗，看来是把没有(不敢？)用在动画里的想法都做到游戏里去了，赞。

## 一个安稳的命运，但要用自由交换；一个充满变数的未来，但仍然可能有纷争…你的选择，是什么？

| PS2 | 本刊译名：机动战士高达SD · CE世代 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | BANDAI | 2005.8.25 | 7140日元 | 170KB |
| 战略角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 全年龄 |

本作的原创情节和结局，全在Extra关卡里，前后共10关，但在流程中会产生分支并依次有多种结局。打过的关一开始不能自由选择，只有将10关全部打完后才能自由选择。而多种结局中只要打穿任意一个，那么所有人物、机体即可以不受年代限制（C.E.71&C.E.73）而混编成一支部队。其中像阿斯兰、伊扎克、迪亚哥这种在两个年代都有登场的我方，系统会把等级加在一起。

### 秩序与混沌 EXTRA 1 C.E.73

クレタ战役后，擅自将丝黛拉送还给尼奥的真因违反军纪而被扣押。吉普利尔将战略MSデストロイガンダム（毁灭高达）投入到了战斗，向ベルリン进军，并破坏了多个城市。对此感到威胁的狄兰达尔议长命令ミネルバ前去迎击。但由于之前的战斗，还能行动的战斗力只剩下インパルスガンダム。离开拘禁室的真驾驶着インパルスガンダム前去迎击，但却不知乘坐デストロイガンダム的正是丝黛拉……





◆胜利条件：デストロイガンダム OR ファリーダムガンダム被击破
◆败北条件：真被击破
◆敌军配置：红军——デストロイガンダム（毁灭高达/丝黛拉），黄军——ファリーダムガンダム（自由高达/基拉）
◆我军配置：ソードインパルスガンダム（脉冲高达 · 剑战型/真）
◆战局解说：我军能上的只有真，虽然敌人也只有两个，但都实力不俗，Destroy GUNDAM更是皮粗肉厚，一上来还是别主动去打的好。先让他们两个互相打，再看准时机去坐收渔人之利。击败ファリーダムガンダム进入2a，击败デストロイガンダム则进入2b。Freedom估计单打拼不过Destroy，所以要走2a还是要帮着点ファリーダムガンダム，别光看热闹。

无论是哪条路线，战后丝黛拉还是会死去。真的内心再次受到严重创伤。

### 另一个命运 EXTRA 2A C.E.73

失去丝黛拉，真十分沉痛，一直想着要是自己更有力量的话……怨念与恨在他的内心中愈演愈烈。因为Destroy GUNDAM的无差别攻击，市街受到了毁灭性重创。

议长趁此机会对地球进行了演讲，指出了LOGOS才是这场悲剧的元凶。这次演讲带来了空前的效果，受到伤害的人们顿时支持狄兰达尔议长，将全部矛头指向了LOGOS。LOGOS被迫解体，但其首脑吉普利尔却带着人马逃到了宇宙。这时议长也收到消息说，走投无路的吉普利尔要实行其最后的计划，他于是将决战兵器デスティニーガンダム（命运高达）交给了真，命令密涅瓦号上宇宙去追击。于是ミネルバ向着最近的有航天桥的基地ギガ · フロート前进。

◆胜利条件：红军敌全灭　◆败北条件：真 OR 塔利娅被击破
◆敌军配置：红军——ダガーL（JS）X5，ダガーLX4，M1アストレイX3，ダークダガーL（JS）X6
◆敌军增援：2回合黄军——アストレイBFセカンドL（凯），イライジャ专用ジン改（伊莱夏）
◆我军配置：デスティニーガンダム（命运高达/真），ミネルバ（密涅瓦号/塔里娅），自选单位
◆战局解说：敌人数量倒是不少，不过全是杂兵，不难应付。守在中央的恢复点处稳扎稳打即可。2回合时凯与伊莱夏登场，不过他们不会主动进攻，要对付他们的话就等消灭了大部分敌人后再去围殴吧。若击倒了他们，战斗胜利后进入3b，无视他们的情况下全灭红军则进入3a。

### 神的话语 EXTRA 3A C.E.73

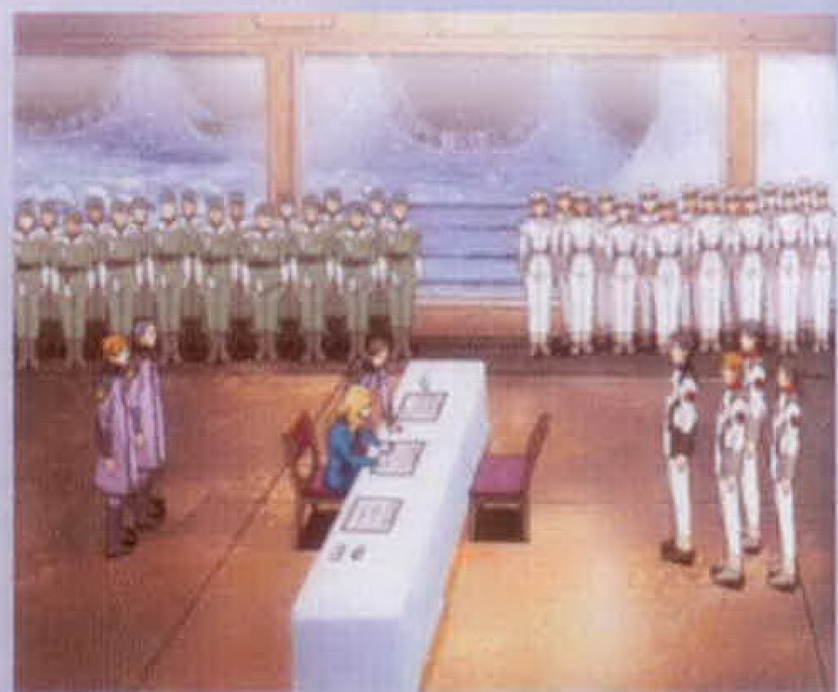
在ギガ · フロート的战斗中，ミネルバ向连合军展现了真与Destiny GUNDAM的强大实力，这之后密涅瓦号飞向了宇宙。但是，在脱离大气圈时雷达捕捉到了众多连合军舰队的出现，而这之中，赫然就有原本行踪不明的LOGOS首脑吉普利尔的搭乘舰。

怒火燃烧的真自负于Destiny与自己的力量，架着机体独断出击。无奈之下ミネルバ也参加到了战斗中，并同时察知了敌增援的到来，危机重重，眼下必须尽快结束战斗。

◆胜利条件：吉普利尔被击破　◆败北条件：真 OR 塔利娅被击破
◆敌军配置：130m级护卫舰X2，250m级战舰，アガメムノン级战舰，ガーテイルー（吉普利尔），ダガーLX10，ダークダガーLx4
◆我军配置：デステイニーガンダム（真），ミネルバ（塔利娅），デインX4，自选单位
◆战局解说：剧情虽说要尽快结束战斗，但实际上没有什么限制，放开打。一上来敌人的MS全在母舰里，如果集中打的话倒是可以在他们还没都出来的时候就把母舰击沉，小心别让他们又跑回去补给。这是没有BOSS的一战，好对付。吉普利尔会往下跑，快点KO他结束战斗。

将自己比作神的吉普利尔与母舰一起成为了宇宙尘埃，这是LOGOS真正的完结。





## EXTRA 4A 苏醒的闪光 C.E.73

在真等ミネルバ成员的活跃下，LOGOS因吉普利尔的死亡而真正解体。“这样的话，和平就会到来吧”——怀着这种想法的真却从狄兰达尔议长处得到了新的事实——他要将连合军彻底消灭。仿佛呼应着狄兰达尔的演说，苏醒的最终兵器ジェネシス（创世纪，Genesis）出现，它瞄准了连合军月面基地。

为了消灭连合军，议长开始了他的行动。连合军虽然想同扎夫特议和，但一部分主张继续战斗的蓝波斯菊成员独自聚集了部队，驶向ジェネシス。而看不惯议长这种做法的迪亚哥离开了扎夫特和伊扎克，回到了大天使号。

就这样，怀着各自心中的正义，在各种思绪的冲突交错下，最后的战斗开始了。最后的答案，真的也只能靠战争来得到吗？

◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：真被击破

◆敌军配置：红军——デストロイガンダムX3，ハイペリオンガンダム（亥伯龙高达）X4，カラミティガンダム（灾厄高达），ソードカラミティX2，105ダガー+ガンバレルX3，ウィンダムX4，ダガーLX4，250m级战舰X2，アガメムノン级战舰

◆敌军增援：2回合黄军——ストライクフリーダムガンダム（强袭自由高达/基拉），ジャスティスガンダムM（正义高达/阿斯兰），ストライクルージュIWSP（嫣红强袭高达/卡嘉丽），バルトフェルド专用ムラサメ（巴尔特菲尔德），ガナーザクウォーリア（迪亚哥），アークエンジェル（大天使号/玛琉），ムラサメX3

◆我军配置：デスティニーガンダム（真），ミネルバ（塔利娅），ザクウォーリアX2，自选单位

◆我军增援：2回合——イザーク专用スラッシュザク（伊扎克），シグーディーバアームズ（志保），ガナーザクウォーリア

◆战局解说：红军虽然没什么BOSS人物，但不乏强力机体，光是3个Destroy GUNDAM就要打好一会儿了。进军路线最好走左边缘，因为右边会有大天使号一行出现，被红军和黄军夹在中间可就不好玩了。而走左边的话，黄军能帮你消灭右边的红军和一台デストロイガンダム。等左边也打得差不多了，就可全力进攻黄军了。Justice GUNDAM M挺皮实，注意。打时自然要多用支援。

**结局：**ジェネシス发射，连合军月球基地彻底毁灭。扎夫特军的宇宙军事活动也随着连合宇宙军一起消失。之后，地球的大众都拥护狄兰达尔议长，连合的实力越来越弱。就这样，在扎夫特管理下的新世界来到，开始了ジェネシス随时会瞄向地球的悲哀时代……

## EXTRA 3B 女神与天使 C.E.73

看到了疯狂到对敌人格杀勿论的真，凯认为不能放任这支危险的部队上宇宙，他于是炸毁了ギガ・フロート。顺利摆脱追兵的吉普利尔也安然出现在了连合月面基地。

另一方面，密涅瓦号向着另外配有航天桥的扎夫特基地开始急行军。在航行中，真开始对自己的行为进行反思（难得，他竟然也有这样的时候）——未能完成ギガ・フロート的任务是因为自己的力量不够吗？还是因为，有些事物光靠力量是无法保护的？在他的思考还没找到答案时，ミネルバ就受到了连合军大量MA的伏击……

◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：真 OR 塔利娅被击破

◆敌军配置：ゲルズゲーX3，ザムザザーx2，ウィンダム（JS）X2，ダークダガー（JS）X4，ダガー（JS）X4

◆我军配置：デスティニーガンダム（真），ミネルバ（塔利娅），自选单位

◆我军NPC：2回合——フアリーダムガンダム（基拉），ストライクルージュIWSP（卡嘉丽），アークエンジェル（玛琉），ムラサメX3

◆战局解说：血牛MA有5部，而且还是在海上打，比较烦一些。建议将我军都集中到右路，从右边的陆地往上攻，而且2回合アークエンジェル一行也会在那一块儿出现，联合他们一起打就好说多了。MA与其他人的连携十分讨厌，自然要优先处理，敌人一进入攻击范围就开始狂轰吧。打着有点费工夫的一关。

也许是受到了基拉的启示，真在这一仗中找到了属于自己的答案。

## EXTRA 4B 重合的明日 C.E.73

未能追上吉普利尔的ミネルバ受命回国，与守备军一起抵挡连合军对殖民卫星的总攻击。而另一方，甩开了密涅瓦号的吉普利尔为实现最终计划，带领了装有核弹头的大部队从月球基地出发，逼到了殖民卫星前。而扎夫特也展开了大部队，ジェネシス严阵以待。曾经体验过最大的悲剧，也曾一度和解的自然人与协调人，经过了两年的岁月，如今又要再次犯下相同的错误吗……

◆胜利条件：???(击破吉普利尔 OR 核弹头到达指定位置 OR 撑到16回合）

◆败北条件：真被击破

◆敌军配置：红军——カオスガンダム（混沌高达/尼奥），デストロイガンダム（斯丁克），ガーテイ・ルー（伊安），デストロイガンダムX3，アガメムノン级战舰(吉普利尔),バスターガンダム(暴风高达),バスターダガーX2,ハイペリオンガンダム，ウィンダムX2，核ミサイルX11

◆敌军增援：3回合黄军——ストライクフリーダムガンダム（基拉），バルトフェルド专用ムラサメ（巴尔特菲尔德），ストライクルージュIWSP（卡嘉丽），アークエンジェル（玛琉），クサナギ（草稚号/雷斯尼尔），エターナル（永恒号/拉克丝）

◆我军配置：デスティニーガンダム（真），ミネルバ（塔利娅），イザーク专用スラッシュザク（伊扎克），ガナーザクウォーリア（迪亚哥），シグーデイーバアームズ（志保），ザクウォーリアX2，自选单位

◆战局解说：是场硬仗，要小心对付。一上来将部队移动到指定位置附近迎击敌军和核弹。斯丁克会先冲过来，最好快点儿干掉，不然等后边敌人多了就费劲了。2回合时，狄兰达尔议长会宣布说若吉普利尔不撤军，再有13回合就发射ジェネシス，时间还算够用。核弹血不多但回避挺高，可能需要多SL。3回合アークエンジェル一行在右边登场，会帮你对付那附近的核弹；如果能力不够就别去招惹他们,专心对付红军。尼奥和几个デストロイガンダム要小心对付,别舍不得BP，此时不用还等何时。等打得差不多了就让一队人马快去KO了躲在后面的吉普利尔，结束战斗。



**结局（击破吉普利尔）：**随着吉普利尔的死亡，连合军指挥系统混乱，溃败退兵。LOGOS解体，这场无意义的战争也结束了。地球与PLANT再次缔结了和平条约，一直到最后都反对战争的卡嘉丽也一同出席，世界开始向真正的和平前进。

**结局（核弹头到达指定位置）：**无视过去的悲剧而再次放出的核弹头夺取了议长等众多人的性命。失去了领导者和半数国民的PLANT已没有了继续作战的能力，向连合无条件投降。但吉普利尔没有理会投降，继续进行着虐杀。无尽的憎恨火焰开始将世界烧尽……

## EXTRA 2B 飞散的翅膀 C.E.73

未能救到丝黛拉的真一直想着要是自己更有力量的话……他的内心坠入了黑暗深处。另一边，看到了デストロイガンダム的大肆破坏，狄兰达尔议长进行了演讲。在这演讲下，地球人们的怒火都朝向了LOGOS和吉普利尔。大天使号的众人也因此感觉到世界又将开始巨大的动荡，于是带着卡嘉丽返向奥布。在这种局势下，ミネルバ收到了狄兰达尔新的指令——并不是针对LOGOS，而是前去讨伐大天使号。将失去丝黛拉的怨恨对准了Freedom的真开始了他的复仇战……

◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：真 OR 塔利娅被击破

◆敌军配置：ムラサメX3，ストライクルージュIWSP（卡嘉丽），フアリーダムガンダム（基拉），アークエンジェル（玛琉）

◆我军配置：ソードインパルスガンダム（真），ミネルバ（塔利娅），ディンX4，自选单位

◆战局解说：这关能上的自选单位不多,不过敌人也没几个，不吃亏。将我军部队和前面4个ディン会合后，一起围殴Freedom GUNDAM，他是首要目标。然后也就没什么了,将不灭之舰アークエンジェル击毁吧……

## 歌姬们的声音 EXTRA 3C C.E.73

ミネルバ成功击毁了アークエンジェル。考虑到今后的局势，狄兰达尔议长接下来指示他们护送假扮拉克丝在地球访问的米娅回国。于是ミネルバ带着米娅一起上了宇宙。但就在脱离大气圈的时候，受到了为アークエンジェル报仇的真正拉克丝一行的攻击。

◆胜利条件：黄军全灭
◆败北条件：真 OR 塔利娅 OR 米娅被击破
◆敌军配置：黄军——バルトフェルド专用ムラサメ（巴尔特菲尔德），クサナギ（雷斯尼尔），エターナル（拉克丝），ムラサメX6，M1アストレイx4
◆敌军增援：2回合绿军——アストレイBFセカンドL(凯),イライジャ专用ジン改（伊莱夏）,击退绿军与黄军后——ジンハイマニューバ2型X9
◆我军配置：ソードインパルスガンダム（真），ミネルバ（塔利娅），ローラシア级MS搭载舰（米娅），自选单位
◆战局解说：敌人实力并不强，全军往下,在下方的恢复点附近战斗。敌人中,巴尔特菲尔德被击坠后也就没什么了。在第2回合登场的凯与伊莱夏同2a一样不会主动进攻，并且关系到分支：击退他们进入4d，无视他们则进入4c。若击退他们，会有9部ジンハイマニューバ2型在地图左上出现,先在下面补给够了再回去交战——要注意的是走这条路线雷会因剧情离队,当然,若之前已打通过某一条路线,那他实际仍在队伍编制中。

## 一条火焰 EXTRA 4C C.E.73

走投无路的吉普利尔带着部队由月球基地出发,认为只要击毁PLANT就能解决一切。离本国比较遥远的ミネルバ无法赶上防卫战,于是收到命令去突袭如今防守薄弱的月球基地,这样连合军也可能会因此撤兵。在大决战背后秘密进行的另一场决战即将开始,即使装作平静检查机体的真也无法抑制内心的兴奋……

◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：真 OR 塔利娅被击破
◆敌军配置：カオスガンダム（尼奥），デストロイガンダム（斯丁克），105ダガー+ガンバレル（莫根），デストロイガンダム，105ダガー+ガンバレルX4，ウィンダムX2，ロングダガーX2，ロングダガーFS，250m级战舰
◆敌军增援：3回合——バスターガンダム，バスターダガーX2，ウィンダムX2，ハイペリオンガンダムX3，デュエルガンダム（决斗高达），デュエルダガーX2
◆我军配置：デステイニーガンダム(真),ミネルバ（塔利娅），自选单位
◆战局解说：相比前两个最后一关，这个要稍微容易些。下方的敌人较疏松，而且也有恢复点，将部队往那里移动，守在那等待敌人的进攻，之后开始各个击破吧。先走左路对付莫根，然后再收拾尼奥和斯丁克，注意デストロイガンダム，连续支援攻击和BP自然少不了。



**结局**：虽然密涅瓦号获得胜利，但扎夫特的最终兵器Genesis已向着地球开炮。一条从月球也清晰可见的火焰照亮了黑暗的宇宙，真等人只能呆然地望着它，什么也做不了……而PLANT方面也是一片混乱，ミネルバ得到正确情报已是两天后的事了，之后停留在月球的ミネルバ便没再收到任何来自本部的消息。望着已不再蔚蓝的地球，真现在才考虑到自己的所作所为到底是不是正确的……

## 女神的最后 EXTRA 4D C.E.73

受到了本应是我方的扎夫特军的袭击，ミネルバ向本部询问原因。但从本部没有收到任何答复，取而代之的只是进攻连合月球基地的指令。众人开始了对狄兰达尔议长产生了怀疑,但既然是指令,塔利娅也只能遵从，带着不安的真等人前往月球基地。仿佛是为了证实众人的预感,在路上的，密涅瓦号受到了连合军的伏击。在面临最终决战的这一时机,这本不该出现的埋伏意味着什么呢?

◆胜利条件：敌全灭 OR 塔利娅到达指定地点
◆败北条件：真 OR 塔利娅被击破
◆敌军配置：红军——カオスガンダム（尼奥），デストロイガンダム（斯丁克），105ダガー+ガンバレルX6，デストロイガンダムX4，デュエルガンダム，デュエルダガ—X2，バスターガンダムX1，バスターダガ—X2，ロングダガ—FSX4，ハイペリオンガンダムX2，アガメムノン级战舰X2
◆敌军增援：2回合黄军——デステイニーガンダム（雷），プロヴィデンスガンダム（神意高达）X4，ブレイズザクウォーリアX4，ローラシア级MS搭载舰
◆我军配置：フォースインパルスガンダム（脉冲高达·威力型/真），ミネルバ（塔利娅），自选单位
◆战局解说：可以称得上是本作最难的一关，5台大个子再加4部“神龟”高达实在是相当华丽。最好先打穿一回其它路线来统合部队，不然真的是很困难。不管要全灭敌人还是杀出重围，前往上方都是最好的选择，下方的敌军不会主动进攻，暂时可以放心。面对上方的增援，自然要先全力干掉雷的Destiny GUNDAM，之后集中对付Providence,若能有地图武器会轻松些。在与黄军交战同时还要对付赶来的一部分红军，只要能守住上方这块有恢复点的据点，往后就好说了,调整一下即可往下打。如果撑不住了就赶快让ミネルバ到达指定地点，结束战斗。

## 1 ……………全机体一览

| 机体名 | 加入时期 | 备注 |
|---|---|---|
| アストレイBF | Astray-1终了 | 换装：アストレイBF（SS） |
| アストレイBFセカンドL | Astray-6终了 | – |
| アストレイGF天 | Astray-6终了（Astray全通后） | – |
| アストレイGF天（未完成） | Astray-5开始 | – |
| アストレイRF（ノーマル） | Astray-1开始 | 换装：アストレイRF アストレイRF（FU） |
| アビスガンダム（Destiny全通后） | Destiny-6终了 – | |
| イザーク专用ザクファントム | Destiny-4终了 | 换装：イザーク专用スラッシュザクP イザーク专用ブレイズザクP |
| イージスガンダム | Seed-3终了（Seed全通后） | – |
| イライジャ专用ジン | Astray-1终了 | – |
| イライジャ专用ジン改 | Astray-2终了 | – |
| インパルスガンダム | Destiny-1终了 | 换装：フォースインパルスガンダム ソードインパルスガンダムブラストインパルスガンダム |
| ヴァイア专用ジン | Astray-2终了（Seed全通后） | – |
| ウィンダム | Destiny-5终了 | 击破ウィンダム获得设计书ウィンダム（JS） |
| エグザス | Destiny-2终了 | 击破エグザス获得设计书 |
| ガイアガンダム | Destiny-2终了（Destiny全通后） | – |
| カオスガンダム | Destiny-4终了（Destiny全通后） | – |
| カラミティガンダム | Seed-5终了（Seed全通后） | – |
| ガンダムアストレイOF | Astray-8开始 | – |
| ゲーン | Destiny-5终了 | – |
| ゲイツ | Seed-7终了 | 击破ゲイツ获得设计书 |
| ゲイツR | Destiny-2终了 | – |
| ゲルズゲー | Extra-3b终了 | 击破ゲルズゲー获得设计书 |
| ザクウォーリア | Destiny-4终了 2体 | 换装：ブレイズザクウォーリア ガナーザクウォーリア |
| ザムザザー | Extra-3b终了 | 击破ザムザザー获得设计书 |
| シグー | Seed-6终了 | 击破シグー获得设计书 |
| シグーディーブアームズ | Seed-6终了（Seed全通后） | – |

| 机体名 | 加入时期 | 备注 |
|---|---|---|
| ジャスティスガンダム | Seed-5终了 | – |
| ジャスティス+ミーティア | Seed-6终了 | – |
| ジャン专用ジン | Seed-1终了（Seed全通后） | – |
| ジャン专用ロングダガー | Seed-5终了（Seed全通后） | 换装：ジャン专用ロングダガ－FS |
| ジャン专用M1アストレイ | Seed-6终了 | – |
| ジン | Seed-3终了 | 击破ジン获得设计书 |
| ジンオーカー | Seed-4终了 | 击破ジンオ－カ－获得设计书 |
| ジンハイマニューバ | Astray-6终了（Astray全通后） | – |
| スカイグラスパー | Seed-3终了 | 换装：スカイグラスパ－/エ－ル スカイグラスパ－/ランチャ－スカイグラスパ－/ソ－ド |
| ストライクガンダム | Seed-2开始 | 换装：エ－ルストライク ソ－ドストライク ランチャ－ストライク |
| ストライクダガー | Astray-8开始 | 2体入手 |
| ストライクフリーダムガンダム | Extra-4a终了 | – |
| ストライクルージュ | Seed-6终了 | 换装：ストライクル－ジュIWSP |
| セイバーガンダム | Destiny-6开始 | – |
| ソードカラミティ | Astray-5开始 | – |
| ゾノ | Destiny-6终了 | – |
| ダガーL | Destiny-8终了 | 击破ダガ－L获得设计书 |
| ダガーL（对舰パック） | Destiny-7终了 | 击破ダガ－L(对舰パック)获得设计书 |
| デスティニーガンダム | Extra-2a终了 | – |
| デストロイガンダム | Extra1终了 | 击破デストロイガンダム获得设计书 |
| デュエルガンダム | Seed-7终了 | 换装：デュエルガンダムAS |
| デュエルダガー | Seed-5终了 | 击破デュエルダガ－获得设计书 |
| ドレッドノートガンダム | Astray-7开始 | – |
| ネオ专用ウィンダム | Destiny-6终了（Destiny全通后） | 换装：ネオ专用ウィンダム（JS） |
| ハイネ专用グフイグナイテッド | Destiny-8终了 | – |
| ハイネ专用ザクファントム | Destiny-3终了（Destiny全通后） | 换装：ハイネ专用スラッシュザクP ハイネ专用ブレイズザクP |
| ハイペリオンガンダム | Astray-7终了（Astray全通后） | – |
| バクゥ | Seed-4终了 | 击破バクゥ获得设计书 |
| バクゥ改修タイプ | Astray-3终了 | – |
| バクゥ改修タイプ（宇宙用） | Astray-6终了 | – |
| バスターガンダム | Seed-5终了 | – |
| バスターダガー | Seed-7终了（Seed全通后） | – |
| バルトフェルド专用ムラサメ | Destiny-9终了（Destiny全通后） | – |
| フォビドゥンガンダム | Seed-6终了（Seed全通后） | – |
| フォビドゥンブルー | Astray-8开始 | – |
| フリーダムガンダム | Seed-5开始 | – |
| フリーダム+ミーティア | Seed-6终了 | – |
| ブリッツガンダム | Seed-3终了（Seed全通后） | – |
| プロヴィデンスガンダム | Seed-7终了（Seed全通后） | – |
| ムラサメ | Extra-3c终了 | 击破ムラサメ获得设计书 |
| メビウス<ゼロ> | Seed-1开始 | – |
| ラゴゥ | Seed-4终了（Seed全通后） | – |
| ルナマリア专用ザクウォーリア | Destiny-1开始 | 换装：ルナマリア专用ガナ－ザクW ルナマリア专用ブレイズザクW |
| レイ专用ザクファントム | Destiny-1开始 | 换装：レイ专用ブレイズザクP レイ专用スラッシュザクP |
| レイダーガンダム | Seed-7终了（Seed全通后） | – |
| ロングダガー | Astray-5开始 | 换装：ロングダガ－FS |
| ワークスジン | Astray-2终了 | – |
| 105ダガー | Astray-9终了 | 击破105ダガ－获得设计书 |
| 105ダガー+ガンバレル | Seed-7终了 Astray-9终了 | 击破105ダガ－+ガンバレル获得设计书 |
| M1アストレイ | Seed-5开始 3体 | 换装：M1アストレイ（シュライク）（Extra-2a终了/击破（シュライク）获得设计书） |
| M1Aアストレイ | Seed-5终了 | – |
| Xアストレイ | Astray-7终了（Astray全通后） | – |

## 2 PA技能一览

| P.A. | 效果 | 持续时间/发动条件 |
|---|---|---|
| 赤のプライド | HP1/2以下时再动率+30%，HP1/4以下时再动率+60% | 常时发动 |
| 足止め | 让临近一个敌方无法移动 | 1回合 |
| 荒稼ぎ | 每进入战斗+10TP | 常时发动 |
| 一网打尽 | 复数攻击中+远<br>复数击破后百分百再动 | 常时发动 |
| 一击离脱 | 战斗后移动可能/Z.O.C.无效 | 1回合 |
| 歌姬の祈り | 指定临近我方后HP100%恢复 | 使用时 |
| 歌姬の护り | 我方全员HP100%恢复 | 使用时 |
| 宇宙适正UP | 宇宙适性提升一个等级 | 常时发动 |
| 宇宙适正◎ | 宇宙适性为◎ | 常时发动 |
| 英雄 | 先读+100%<br>命中上升<br>战斗后HP20%回复 | 使用后战斗时 |
| エネルギーパック | 指定临近我方后EN50%恢复 | 使用时 |
| 远隔操作 | 命中率上升 | 1回合 |
| エンデュミオンの鹰 | 战斗后可再移动/Z.O.C无效 | 1回合 |
| 应急修理 | 使用者HP30%恢复 | 使用时 |
| 思いやり | HP%30恢复 | 对周围临近的我方使用 |
| 女の勘 | 使用者回避率上升 | 1回合 |
| 回避率上升 | 使用者回避率+50% | 1回合 |
| 舰炮射击 | 母舰MAP兵器命中率+30% | 1回合 |
| 狂气の笑み | 使用者回避率上升 | 1回合 |
| 狂气の叫び | 使用者不击破敌人也可再动 | 1回合 |
| 强袭 | 不会被先读/先读率+25% | 1回合 |
| 巨大ホログラフ | 临近的比自己等级低的人行动不能 | 1回合 |
| 煌く凶星J | EXP×2.0/TP+100<br>不击破敌人也能得到TP | 使用后击倒敌人时 |
| 切り裂きエド | 再动率+5%<br>格斗+10/威力×1.2 | 常时发动 |
| 紧急补给 | 使用者EN50%回复 | 使用时 |
| 空中适正UP | 空中适性提高1单位 | 常时发动 |
| 空中适正◎ | 空中适性为◎ | 常时发动 |
| クリティカル・アタック | 会心一击率+100%，命中率-15%/EXP×1.5 | 常时发动 |
| 月下の狂犬 | 临近的敌人BP-150 | 使用时 |
| 拳神 | 再动率+40%格斗+20/威力×1.5 | 1回合 |
| 高机动オプション | 移动力+2 | 1回合 |
| 最强の恶运 | 会心一击率+100%先读率+100% | 1回合 |
| 最后の赌け | HP1/4以下时才可使用，暴种率+10% | 1回合 |
| 砂漠の虎 | Z.O.C.无效/威力×1.2 | 常时发动 |
| ザフトの正义 | 武器威力×1.2 | 常时发动 |
| サーペントテール | 回避率上升 | 1回合 |
| 自爆 | 各周围的敌人伤害 | 使用时 |
| ジャンク屋の战い方 | 战斗时TP+100，战斗后HP30%恢复 | 使用后战斗时 |
| 自由の剑 | 击倒敌100%会再动，EXPX1.5/TP+100 | 使用后击倒敌人 |
| 神出鬼没 | 移动力+2/攻击后移动可能 | 1回合 |
| 水中适正UP | 水中适性提升一个单位 | 常时发动 |
| 水中适正◎ | 水中适性为◎ | 常时发动 |
| 舍て身の一击 | 使用者防御力×0.5/威力×2.0 | 使用后战斗时 |
| ステルスアタック | 在先攻时回避率上升 | 使用后战斗时 |
| 正义の信念 | 临近的比自己等级低的人行动不能 | 1回合 |
| 正义の刃 | 不击倒敌人也能再动 EXP×2.0/TP+50 | 使用后战斗时 |
| 说得 | 临近的比自己等级低的人行动不能 | 1回合 |
| 战舰射击能力上升LvX | 提高射击和回避，等级越高加的越多 | 1回合 |
| 先手必胜 | 先攻率+100% | 1回合 |
| 代替パーツ | 指定临近我方后50%恢复 | 使用时 |
| 黄昏の魔弹 | 命中率+10%/回避率+10% | 常时发动 |
| 战いの女神 | 再动率+20%<br>回避率+25%/先读み率+50% | 1回合 |
| 叩き上げ | 击倒敌人时EXP×1.1 | 常时发动 |
| だましうち | 临近的比自己等级低的人行动不能 | 1回合 |
| 地上适正UP | 地上适性上升一个单位 | 常时发动 |

| P.A. | 效果 | 持续时间/发动条件 |
|---|---|---|
| 天真烂漫 | 使用者舰内的人BP＋50 | 使用时 |
| ドクター | 不论敌我，临近的比自己等级低的人行动不能 | 2回合 |
| 入手EXP上升LvX | 入手EXP增加，随等级上升 | 1回合 |
| 入手TP上升LvX | 入手TP增加，随等级上升 | 使用后战斗时 |
| ハウメアの护り | 使用者HP50%恢复 | 使用时 |
| 白鲸 | 在水中防御力＋20/回避率＋20% | 常时发动 |
| バーサーカーモード | 暴种率+20% | 1回合 |
| ピンポイントアタック | 会心一击率＋50% | |
| 命中率-10%/EXP×2.0 | 使用后战斗时 | |
| 不可能を可能にする男 | 防御力+100%/移动力+2 | 1回合 |
| 复数攻击（近） | 范围内可攻击复数敌人 | 常时发动 |
| 复数攻击（中） | 范围内可攻击复数敌人 | 常时发动 |
| 复数攻击（远） | 范围内可攻击复数敌人 | 常时发动 |
| 复数攻击（ALL） | 范围内可攻击复数敌人 | 常时发动 |
| 不杀 | 留敌人10格血 | 1回合 |
| ブービートラップ | 临近的比自己等级低的人行动不能 | 1回合 |
| ブルー・コスモス | 威力×1.2 | 常时发动 |
| 防卫能力上升LvX | 提高防御与回避，随等级提高 | 1回合 |
| 防御力上升 | 使用者防御力+30 | 1回合 |
| 本领发挥 | 命中率＋50%/回避率＋50% | 使用后战斗时 |
| マインドコントロール | 每次战斗BP＋10 | 常时发动 |
| 待ち伏せ | 只要不移动，进攻就不会被攻击 | 1回合 |
| 乱れ樱 | 再动率＋5% | 常时发动 |
| ミラージュコロイド | 射击＋10/威力×1.2<br>只要不战斗就不会被攻击<br>Z.O.C.无效 | 1回合 |
| 佣兵の战い方 | 回避先读率+50%/先读率+50% | 1回合 |
| リミッターオフ | 使用者不用击倒敌人也可再动<br>Z.O.C.无效 | 1回合 |
| 连携プレー | 支援命中率大幅上升 | 使用后支援时发动 |
| 连击 | 击倒敌人后再动率+40% | 击倒敌人后 |
| ロンドの舞 | 命中与回避上升 | 1回合 |
| MS格斗能力上升LvX | 提高格斗和回避，等级越高加得越多 | 1回合 |
| MS射击能力上升LvX | 提高射击和回避，等级越高加得越多 | 1回合 |
| MS战斗能力上升Lv1 | 提高格斗，射击和回避，等级越高加得越多 | 1回合 |
| OSリライティング | 使用后所处地形适性变最高 | 1回合 |
| SEEDを持つ者 | 暴种率+10% | 1回合 |
| 8（ハチ） | 命中+25%/回避+25% | 使用后战斗时 |
| γ-グリフェプタン投与 | 命中率＋50%/回避率-25% | 使用后战斗时 |

PA也就是类似精神的东东，以辅助为主，有些特殊PA只有固定人物才能学会，名字起得也很有特点，看过动画的话一定会会心一笑。



## 3 ……………………全机师一览

| 名字/加入时期 | P.A. |
|---|---|
| アウル・ニーダ<br>奥尔/Destiny-6终了<br>(Destiny全通后) | 水中适正UP（Lv4）<br>マインドコントロール（Lv4）　回避率上升（Lv10）<br>强袭（Lv10）　MS战斗能力上升Lv3(Lv18)<br>ブービートラップ（Lv18）　防卫能力上升Lv5(Lv29) |
| アサギ・コードウェル<br>浅草/Seed-5开始时 | MS射击能力上升Lv1（Lv4）<br>宇宙适正UP（Lv10）　连携プレー（Lv10）<br>エネルギーパック（Lv18）　ハウメアの护り（Lv39） |
| アスラン・ザラ<br>阿斯兰<br>Seed-5终了(C.E.71)<br>Destiny-4终了(C.E.73) | ハウメアの护り（Lv6）<br>自爆（Lv6）（Destinyのみ）　复数攻击（ALL）（Lv13）<br>正义の刃（Lv13）(Destinyのみ)　SEEDを持つ者（Lv23）<br>说得（Lv23）（Seedのみ）　MS战斗能力上升Lv4(Lv38)<br>英雄（Lv38） |
| アンドリュー・バルドフェルド<br>巴尔特菲尔德<br>Seed-6终了 | 砂漠の虎（Lv5）<br>ブービートラップ（Lv5）　高机动オプション（Lv12）<br>クリティカル・アタック（Lv12）　强袭（Lv21）<br>本领发挥（Lv21）　一时离脱（Lv34） |
| イザーク・ジュール<br>伊扎克<br>Seed-7终了(C.E.71)<br>Destiny-4终了(C.E.73) | 强袭（Lv5）（Destinyのみ）<br>クリティカル・アタック（Lv5）<br>MS格斗能力上升Lv2（Lv13）　リミッターオフ（Lv13）<br>ザフトの正义（Lv23）　舍て身の一击（Lv23）<br>复数攻击（近）（Lv38） |
| イライジャ・キール<br>伊莱夏<br>Astray-1终了 | 高机动オプション（Lv4）<br>连携プレー（Lv4）　佣兵の战い方（Lv10）<br>ブービートラップ（Lv10）　サーペントテール（Lv18）<br>一时离脱（Lv29） |
| エドワード・ハレルソン<br>艾德华特<br>Astray-5开始 | MS格斗能力上升Lv4（Lv3）<br>空中适正◎（Lv3）　切り裂きエド（Lv8）<br>本领发挥（Lv8）　复数攻击（近）（Lv15）<br>先手必胜（Lv15）　英雄（Lv24） |
| オルガ・サブナック<br>欧鲁加<br>Seed-5终了<br>(Seed全通后) | γ-グリフェプタン投与（Lv5）<br>连击（Lv12）　マインドコントロール（Lv12）<br>ブルー・コスモス（Lv21）　狂气の叫び（Lv21）<br>复数攻击（远）（Lv44） |
| カイト・マディガン<br>凯特<br>Astray-8终了 | 宇宙适正UP（Lv4）<br>空中适正UP（Lv10）　强袭（Lv10）<br>MS战斗能力上升Lv3（Lv18）　佣兵の战い方（Lv18）<br>本领发挥（Lv29） |
| カガリ・ユラ・アスハ<br>卡嘉丽<br>Seed-6终了 | 空中适正UP（Lv3）<br>ハウメアの护り（Lv3）　防御力上升（Lv8）<br>一击离脱（Lv8）　SEEDを持つ者（Lv15）<br>说得（Lv15）　MS格斗能力上升Lv1（Lv24）<br>战いの女神（Lv24） |
| カナード・パルス<br>卡纳德<br>Astray-6终了 | 狂气の笑み（Lv3）<br>强袭（Lv3）　防卫能力上升Lv3（Lv8）<br>(Astray全通后)　狂气の叫び（Lv8）<br>舍て身の一击（Lv14）　神出鬼没（Lv14）<br>复数攻击（中）（Lv24） |
| キラ・ヤマト<br>基拉<br>Seed-2终了 | OSリライティング（Lv3）<br>足止め（Lv3）　复数攻击（ALL）（Lv7）<br>高机动オプション（Lv7）　自由の剑（Lv13）<br>不杀（Lv13）　バーサーカーモード（Lv20）<br>MS战斗能力上升Lv4（Lv20） |
| ギルバート・デュランダル<br>基尔巴特<br>Extra-4b终了<br>(Extra全通后) | 说得（Lv4）<br>正义の信念（Lv4）　MS格斗能力上升Lv1（Lv10）<br>MS射击能力上升Lv1（Lv10）　MS战斗能力上升Lv1（Lv18）<br>战舰射击能力上升Lv1（Lv29） |
| グゥド・ヴェイア<br>贝亚<br>Astray-2终了 | 英雄（Lv5）<br>マインドコントロール(Lv12)　だましうち（Lv12）<br>MS战斗能力上升Lv2（Lv21）　狂气の叫び（Lv21）<br>神出鬼没（Lv44） |
| クロト・ブエル<br>克罗特/Seed-7终了<br>(Seed全通后) | γ-グリフェプタン投与（Lv5）<br>マインドコントロール（Lv12）　ピンポイント・アタック(Lv12)<br>ブルー・コスモス（Lv21）　狂气の叫び（Lv21）<br>神出鬼没（Lv44） |
| ジェス・リブル<br>杰斯<br>Astray-8终了 | 地上适正UP（Lv4）<br>叩き上げ（Lv4）　8（ハチ）（Lv10）<br>ステルスアタック（Lv10）　回避率上升（Lv18）<br>说得（Lv18）神出鬼没（Lv29） |
| ジェーン・ヒューストン<br>珍<br>Astray-8终了 | 水中适正◎（Lv4）<br>连携プレー（Lv4）　白鲸（Lv11）<br>战いの女神（Lv11）　才女の勘（Lv18）<br>ピンポイント・アタック（Lv18）　一网打尽（Lv29） |
| シホ・ハーネンフース<br>志保<br>Seed-6终了<br>(Seed全通后) | 入手EXP上升Lv2（Lv5）<br>MS射击能力上升Lv3（Lv12）　ザフトの正义（Lv12）<br>防卫能力上升Lv2（Lv21）<br>赤のプライド（Lv21）　リミッターオフ（Lv34） |
| シャニ・アンドラス<br>夏尼<br>(Seed全通后) | γ-グリフェプタン投与（Lv5）<br>マインドコントロール（Lv12）　クリティカル・アタック（Lv12）<br>ブルー・コスモス（Lv21）　狂气の叫び（Lv21）<br>MS格斗能力上升Lv2（Lv44） |
| ジャン・キャリー<br>加恩<br>Seed-6终了 | 连击（Lv4）<br>煌く凶星J（Lv4）　入手EXP上升Lv1（Lv10）<br>紧急补给（Lv10）　入手TP上升Lv1（Lv18）<br>说得（Lv18）　不杀（Lv29） |
| ジュリ・ウー・ニェン<br>尤莉<br>Seed-5开始 | だましうち（Lv4）<br>宇宙适正◎（Lv9）　连携プレー（Lv9）<br>ジャンク屋の战い方（Lv17）　ハウメアの护り（Lv39） |
| ジョージ・グレン<br>乔治<br>Astray-6终了 | 巨大ホログラフ（Lv5）<br>远隔操作（Lv12）　ブービートラップ（Lv12）<br>入手EXP上升Lv2（Lv21）　ジャンク屋の战い方（Lv21）<br>战舰射击能力上升Lv4（Lv34） |
| シン・アスカ<br>真<br>Destiny-1开始 | 入手EXP上升Lv3（Lv3）<br>クリティカル・アタック（Lv3）<br>赤のプライド（Lv8）<br>SEEDを持つ者（Lv8）　MS战斗能力上升Lv4（Lv15）<br>防卫能力上升Lv4（Lv15）　复数攻击（ALL）（Lv23）<br>リミッターオフ（Lv23） |

| 名字/加入时期 | P.A. |
|---|---|
| スティング・オークレー<br>斯丁克<br>Destiny-4终了<br>(Destiny全通后) | 入手EXP上升Lv1 (Lv4)　マインドコントロール (Lv4)<br>空中适正UP (Lv10)　连携ブレー (Lv10)<br>MS射击能力上升Lv4 (Lv18)　ピンポイント・アタック (Lv18)<br>先手必胜 (Lv29) |
| ステラ・ルーシェ<br>丝黛拉<br>Extra-1终了<br>(Extra全通后) | MS格斗能力上升Lv3 (Lv4)<br>マインドコントロール (Lv4)<br>神出鬼没 (Lv10)　一时离脱 (Lv10)<br>复数攻击 (近) (Lv18)　地上适正UP (Lv18)<br>舍て身の一击 (Lv29) |
| タリア・グラディス<br>塔利娅<br>Destiny-2终了 | 荒稼ぎ (Lv4)<br>空中适正UP (Lv4)　防卫能力上升Lv2 (Lv10)<br>女の勘 (Lv10)　战舰射击能力上升Lv3 (Lv18)<br>舰炮射击 (Lv18)　高机动オプション (Lv28) |
| ディアッカ・エルスマン<br>迪亚哥<br>Seed-5终了(C.E.71)<br>Destiny-4终了(C.E.73) | 入手TP上升Lv1 (Lv6)(Destinyのみ)<br>MS射击能力上升Lv2 (Lv6)<br>防御力上升(Lv13)(Destinyのみ)　连携ブレー (Lv13)<br>一网打尽 (Lv23)　足止め (Lv23) (Seedのみ)<br>MS战斗能力上升Lv1 (Lv38) |
| ドウエイン・ハルバートン<br>哈尔巴托/Seed-3终了<br>(Seed全通后) | 荒稼ぎ (Lv11)<br>正义の信念 (Lv17)　战舰射击能力上升Lv4 (Lv25)<br>本领发挥 (Lv46) |
| ナタル・バジルール<br>娜塔尔<br>Seed-6终了<br>(Seed全通后) | 防御力上升 (Lv5)<br>回避率上升 (Lv10)　待ち伏せ (Lv10)<br>说得 (Lv18)　正义の信念 (Lv18)<br>舰炮射击 (Lv39) |
| ニコル・アマルフィ<br>尼克尔<br>Seed-3终了<br>(Seed全通后) | ザフトの正义 (Lv4)<br>ミラージュ・コロイド (Lv4)<br>MS战斗能力上升Lv1 (Lv10)　ステルスアタック (Lv10)<br>赤のプライド (Lv18)　思いやり (Lv39) |
| ネオ・ロアノーク<br>尼奥<br>Extra-4c终了<br>(Extra全通后) | 荒稼ぎ (Lv4)<br>强袭 (Lv4)<br>ステルスアタック (Lv10)　连携ブレー (Lv10)<br>クリティカル・アタック(Lv18)　本领发挥 (Lv18)<br>神出鬼没 (Lv29) |
| ハイネ・ヴェステンフルス<br>海涅<br>Destiny-8开始 | 赤のプライド (Lv11)<br>连击 (Lv16)　强袭 (Lv16)<br>ザフトの正义 (Lv23)　舍て身の一击 (Lv23)<br>MS战斗能力上升Lv3 (Lv43) |
| バリー・ホー<br>巴利<br>Seed-5终了 | 回避率上升 (Lv5)<br>高机动オプション (Lv5)　强袭 (Lv12)<br>クリティカル・アタック(Lv12)　拳神 (Lv21)<br>リミッターオフ (Lv21)　先手必胜 (Lv34) |
| フォー・ソキウス<br>凤<br>Astray-5开始 | 连携ブレー (Lv2)<br>MS格斗能力上升Lv1 (Lv7)　自爆 (Lv7)<br>MS射击能力上升Lv1 (Lv14)　ブルー・コスモス (Lv14)<br>MS战斗能力上升Lv1 (Lv20) |
| ブレア・レヴェリー<br>弗雷亚<br>Astray-7开始 | 思いやり (Lv2)<br>不杀 (Lv2)　连携ブレー (Lv7)<br>クリティカル・アタック (Lv7)　复数攻击 (远) (Lv13)<br>说得 (Lv13)　MS射击能力上升Lv3 (Lv30) |
| プロフェッサー<br>教授<br>Astray-1终了<br>(Astray全通后) | 荒稼ぎ (Lv4)<br>女の勘 (Lv4)　エネルギーパック (Lv10)<br>代替パーツ (Lv10)　ジャンク屋の战い方 (Lv18)<br>舰炮射击 (Lv29) |
| マーチン・ダコスタ<br>达科斯塔<br>Astray-3终了<br>(Seed全通后) | 高机动オプション (Lv4)<br>待ち伏せ (Lv4)　应急修理 (Lv11)<br>入手TP上升Lv2 (Lv18)　思いやり (Lv18)<br>强袭 (Lv29) |
| マユラ・ラバッツ<br>玛尤拉<br>Seed-5开始 | 紧急补给 (Lv4)<br>宇宙适正UP (Lv10)　连携ブレー (Lv10)<br>代替パーツ (Lv19)　ハウメアの护り (Lv39) |
| マリュー・ラミアス<br>玛琉<br>Seed-2开始 | 荒稼ぎ (Lv5)<br>说得 (Lv5)　空中适正UP (Lv12)<br>思いやり (Lv12)　战舰射击能力上升Lv3 (Lv22)<br>舰炮射击 (Lv22)　女の勘 (Lv35) |
| ミーア・キャンベル<br>米娅/Extra-3c终了<br>(Extra全通后) | 天真烂漫 (Lv4)<br>歌 ：纹愿榛　v10)<br>女の勘 (Lv18)　舰炮射击 (Lv28) |
| ミゲル・アイマン<br>米格尔/Seed-2终了 | ザフトの正义 (Lv2)<br>强袭 (Lv2)　连击 (Lv7)<br>高机动オプション (Lv7)　黄昏の魔弹 (Lv13)<br>本领发挥 (Lv30) |

| 名字/加入时期 | P.A. |
|---|---|
| ミハイル・コースト<br>米哈尔<br>Astray-6终了<br>(Astray全通后) | 强袭 (Lv4)<br>高机动オプション (Lv4)<br>ドクター (Lv9)　应急修理 (Lv9)<br>MS格斗能力上升Lv1 (Lv18)　MS射击能力上升Lv1 (Lv18)<br>神出鬼没 (Lv29) |
| ムウ・ラ・フラガ<br>穆<br>Seed-1开始 | 空中适正◎ (Lv6)<br>エンデュミオンの鹰 (Lv6)　复数攻击 (中) (Lv11)<br>先手必胜 (Lv11)　不可能を可能にする男 (Lv18)<br>クリティカル・アタック(Lv18)　本领发挥 (Lv37) |
| ムラクモ・ガイ<br>凯<br>Astray-1终了 | 连击 (Lv3)<br>サーペントテール (Lv3)　MS战斗能力上升Lv4 (Lv8)<br>佣兵の战い方 (Lv8)　クリティカル・アタック(Lv15)<br>リミッターオフ (Lv15)　本领发挥 (Lv24) |
| モーガン・シュバリエ<br>莫根<br>Astray-9终了<br>(Astray全通后) | 月下の狂犬 (Lv3)<br>ブービートラップ (Lv3)<br>强袭 (Lv8)　だましうち (Lv8)<br>神出鬼没 (Lv15)　待ち伏せ (Lv15)<br>复数攻击 (中) (Lv24) |
| ヤマブキ・キサト<br>山吹<br>Astray-6终了 | 思いやり (Lv5)<br>紧急补给 (Lv5)　高机动オプション (Lv12)<br>连携ブレー (Lv12)　ジャンク屋の战い方 (Lv23)<br>入手TP上升Lv3 (Lv34) |
| ラウ・ル・クルーゼ<br>克鲁泽<br>Seed-7终了<br>(Seed全通后) | 强袭 (Lv4)<br>だましうち (Lv4)　复数攻击 (中) (Lv10)<br>神出鬼没 (Lv10)　复数攻击 (远) (Lv18)<br>狂气の叫び (Lv18)　狂气の笑み (Lv29) |
| ラクス・クライン<br>拉克丝<br>Seed-7终了 | 神出鬼没 (Lv5)<br>天真烂漫 (Lv5)　歌姬の祈り (v12)<br>不杀 (Lv12)　歌姬の互り (Lv21)<br>说得 (Lv21)　SEEDを持つ者 (Lv35)<br>思いやり (Lv35) |
| リアーム・ガーフィールド<br>利亚姆<br>Astray-2终了 | 入手EXP上升Lv3 (Lv3)<br>宇宙适正UP (Lv3)　地上适正UP (Lv8)<br>ジャンク屋の战い方 (Lv8)　水中适正UP (Lv15)<br>空中适正UP (Lv24) |
| ルナマリア・ホーク<br>露娜<br>Destiny-1开始 | ザフトの正义 (Lv4)<br>MS射击能力上升Lv1 (Lv4)　复数攻击 (远) (Lv10)<br>赤のプライド (Lv10)　防御力上升 (Lv18)<br>连携ブレー (Lv18)　回避率上升 (Lv28) |
| レイ・ザ・バレル<br>雷<br>Destiny-1开始 | 连击 (Lv4)<br>赤のプライド (Lv4)　复数攻击 (中) (Lv10)<br>ザフトの正义 (Lv10)　MS战斗能力上升Lv2 (Lv18)<br>クリティカル・アタック (Lv18)　本领发挥 (Lv28) |
| レドニル・キサカ<br>雷多尼尔<br>Seed-5终了 | 地上适正UP (Lv4)<br>ハウメアの护り (Lv10)<br>紧急补给 (Lv10)　舰炮射击 (Lv18)<br>エネルギーパック (Lv18)　思いやり (Lv28) |
| レナ・イメリア<br>雷娜<br>Seed-7终了<br>(Seed全通后) | 正义の信念 (Lv4)<br>ピンポイント・アタック (Lv4)<br>乱れ樱 (Lv10)　女の勘 (Lv10)<br>MS射击能力上升Lv2 (Lv18)　战いの女神 (Lv18)<br>复数攻击 (远) (Lv29) |
| ロウ・ギュール<br>罗乌<br>Astray-1终了 | MS格斗能力上升Lv3 (Lv3)<br>ジャンク屋の战い方 (Lv3)　荒稼ぎ (Lv8)<br>8 (ハチ) (Lv8)　复数攻击 (近) (Lv15)<br>最后の赌け (Lv15)　最强の恶运 (Lv24) |
| ロード・ジブリール<br>吉普利尔/Extra-3a终了<br>(Extra全通后) | ブルー・コスモス (Lv4<br>だましうち (Lv10)<br>强袭 (Lv20)　狂气の笑み (Lv29) |
| ロンド・ギナ・サハク<br>基纳<br>Astray-5开始 | ミラージュ・コロイド (Lv4)<br>防卫能力上升Lv1 (Lv10)　ロンドの舞 (Lv10)<br>ステルスアタック (Lv18)　高机动オプション (Lv18)<br>MS战斗能力上升Lv2 (Lv40) |







# 悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架

《苍月》在国内无数fans的翘首企盼下发售了，平心而论，本作只能算是《晓月》的强化版，虽然平台转移到了机能更强劲的NDS，但却没有什么脱胎换骨的改变。流程方面和《晓月》一样短，让人难以尽兴。不过对于fans来说，本作焉可不玩？而没接触过此系列的玩家倒也不妨一试，毕竟从手感上来说，本作仍不失为一款优秀的ACT游戏。

| NDS | 本刊译名：恶魔城·苍月的十字架 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | KONAMI | 2005.8.25 | 5229日元 | —— |
| 动作游戏 | 卡带 | 日版 | 1-2人 | 12岁以上 |

## 基本操作

| | |
|---|---|
| Y | 普通攻击 |
| 上+Y | 使用红色战斗魂 |
| A | 特殊攻击。可以取消普通攻击的硬直，威力也稍大，但需要消耗MP |
| B | 跳跃 |
| 下+B | 滑铲 |
| X | 装备切换（须获得相应能力） |
| R | 使用蓝色守护魂 |
| L | 疾退 |
| 上+L | 使用高跳跃（须获得相应能力） |
| select | 切换上屏显示画面（状态/地图） |
| start | 打开主菜单并暂停 |

## 主菜单部分

| | |
|---|---|
| Equip | 装备武器、防具和魂 |
| Use Item | 使用道具 |
| Ability | 查看并选择性激活相应能力 |
| Sleep | 游戏中断（须在记录点记录过） |
| Config | 设置按键 |
| Enemy | 查看敌人和魂资料 |
| Library | 查看游戏中关键词说明 |
| Magic Seal | 练习使用魔封阵。 |

**★关于魔封阵的说明：**

魔封阵一共有5种，必须获得相应的魔封阵才能进入相应的boss屋。打败boss后也需要画魔封阵来进行封印，如果失败的话boss会回复少量HP继续战斗，尽可能要一次性封印成功。画魔封阵其实就是一笔画，需要在蓝色火焰全部熄灭完之前将所有规定点按顺序一笔全部连接。这里有个诀窍，就是不要在意画线是否规则，只要大致将所有点按顺序连接一般就能成功，战boss之前最好先练习几次魔封阵的绘画方法，免得实战时手忙脚乱。



本作主角依然是我们熟悉的来须苍真，正当他和GF白马弥娜约会时，忽然一种秘女子出现破坏两人好事。女子名叫赛利亚，看样子又是某邪教教主，召唤出三个小怪物让我们练手，这时有角幻也出现。消灭三个怪物后，教主一阵狂笑后随风而去，我们的冒险历程也正式开始。

## 从地图上消失的村子

在城外看看雪景后就一路向前，会遇到我们熟悉的御姐洋子和大叔尤里乌斯，大叔很潇洒地一个大跳跃先行进城，而洋子会给苍真魔封阵1，转回头就去寻找BOSS的晦气吧！这里建议多杀一些丧尸和斧头兵，它们的魂效果都非常不错。

### BOSS【飞装甲】

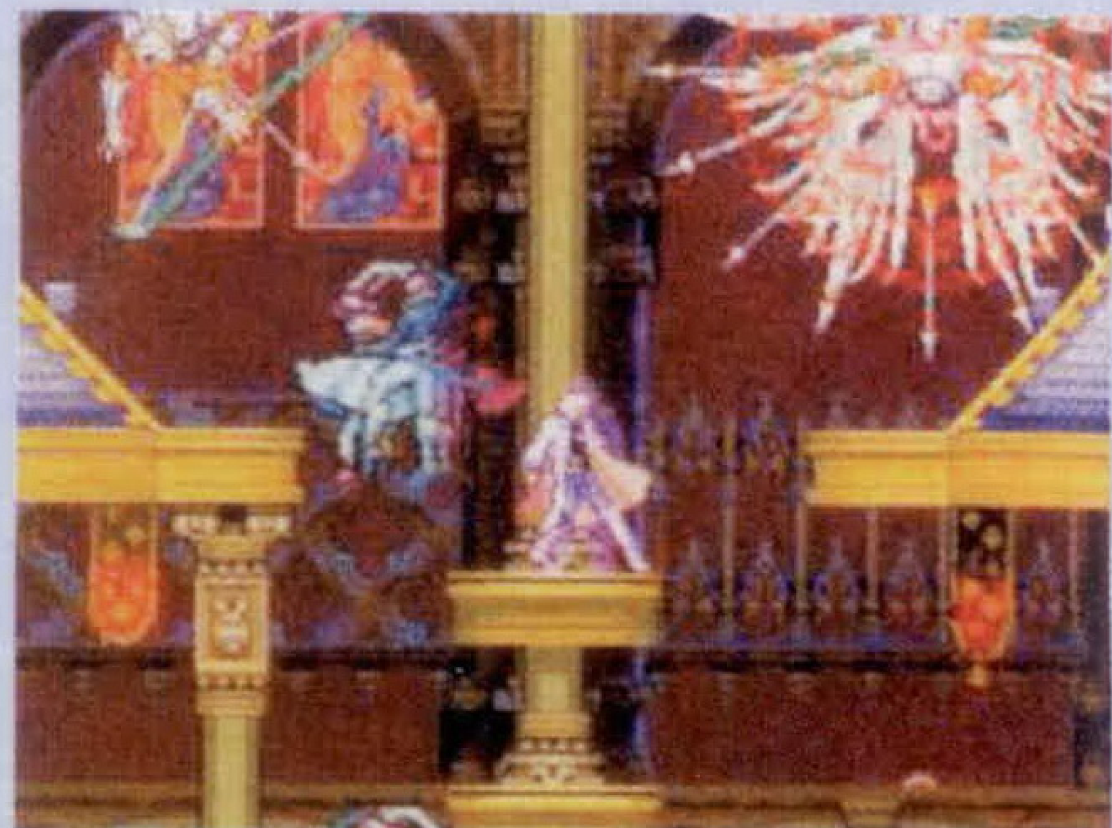
游戏中第一个BOSS，实力非常弱，他浮在空中时，只会用双剑攻击，小心点不难无伤害解决他。如果有斧头兵的魂，打起来会更加轻松。打败他后获得空中滑翔的能力，可以跳过更远的平台。



取得飞装甲的魂后，原来BOSS屋下方有个房间的地方我们现在可以通过了。此前当然别忘了去拜会洋子和汉玛，汉玛继续开他的黑店不说，洋子的住所是武器合成屋，可以用魂来合成更强劲的武器，在游戏中对玩家帮助很大，大家在游戏的过程中别忘了经常回来逛逛，详细内容请参看后文研究部分。一直前进来到一个房间开闸放水，然后就来到魔导研究栋。

## 魔导研究栋

魔导研究栋可以好好转转，这里面炸弹装甲的魂比较厉害，能取得尽量别放过。一直向下前进会遇到教主赛利亚，此外还有她手下两个跟班——多米特里和达里奥。寒暄一下后继续前进，准备迎战BOSS巴罗尔。



### BOSS【巴罗尔】

巴罗尔是前作倒数第二个BOSS（不算混沌的魔王的话……），但这里削弱了很多。他的弱点是突刺和斩切。他一共有三招：直拳、上勾拳和光束攻击。直拳的话站在他的拳头上就相当安全，上勾拳只需要及时退往屏幕边缘，光束攻击只需蹲下即可轻松躲过。消灭它后获得破坏水晶障碍的能力，方法是点击屏幕相应部位即可。

取得魂后原路返回再向右，这里会有一个大房间，充满着水晶障碍，此外还有一个传送盘。不要破坏一开始的水晶障碍，利用它站在传送盘上，沿路及时破坏掉障碍物，即可顺利通过房间，来到的下一个目的地是狂乱的花园。

## 狂乱的花园

来到狂乱的花园后，向左行，消灭一个巨大的多伦多树精后会得到魔封阵2。继续前进，来到一个大房间，会遇到一个装魂的容器，里面是一个

灰色能力魂，效果是可以使苍真切换装备，只需要按下X键即可。这个系统非常体贴玩家，应该多多利用。此外这里的怪物很多，魂的种类也是相当丰富的。有一种拔起来就会惊叫的蔓陀罗草，它的魂相当厉害，一定不能错过。另外拿回力镖的骷髅的魂可以提高投掷武器的效果，务必也要取得。途中会遇到BOSS屋，但目前还不能进入。拿完魂在这一区域目前就没什么事了，继续前进去黑色的礼拜堂。

## 黑色的礼拜堂

来到黑色的礼拜堂，第一件事自然就是搜刮魂了。首先是食尸鬼，它的魂效果是能使用变质的食物，而它身上往往会掉落腐肉。装备了它的魂后就可以食用腐肉来回复HP，节省了一大笔药品开支。接下来就是总喜欢在天上飞来飞去的那些灵魂舞者，它的魂是用来提升LCK值的，对于我们收集掉落道具和魂都有很大帮助。最后就是和灵魂舞着同一个房间的堕天使，它的魂杀伤力相当高，一直能用到游戏终盘（当然提升魂级别是少不了的）。一直向上前进，来到BOSS屋和多米特里展开对决。



### BOSS【多米特里】

多米特里和苍真一样拥有支配之力，一进房间就看到他用"以彼之道，还使彼身"的手段干掉了一个太古邪神，接下来就要和这位"假慕容复"展开对决。显然是他的支配之力还未够班，虽然从太古邪神那里学到一招强劲的暗黑球，不过苍真只要用任意一个魂击中他，他就会把暗黑球忘掉，而是学会这招！比如用骨头扔他，那么他就只会丢骨头了（汗……）。只要尽量用弱的魂先打他，要消灭他几乎不费吹灰之力。打败他后既不需要画阵，也得不到全回复，最好回记录点回复一下，迎接紧接而来的第二个BOSS的挑战。

### BOSS【玛鲁法斯】

玛鲁法斯的主要攻击方式分为两种：在空中向两侧发射羽毛，这个比较简单，站在它脚下即可躲过。另外就是发射追尾的魔法球，这个有比较明显的前兆，这时候最好离他远点。此外，当他飞行一段时间后，会落在地面上召唤乌鸦附体，此时是痛揍它的好机会，乌鸦附体后会重新飞在空中，向一个方向放出大量乌鸦，也不难躲开。由于他基本上都是飞在空中，用大剑类武器或者斧头兵的魂打起来会轻松一些。胜利后获得二段跳能力。

战胜BOSS玛鲁法斯后沿原路返回，利用传送点重新回到狂乱的花园，现在我们有了二段跳这个能力之后，就可以来到花园的上层部分了，打败两个巨大的树精后，就可以来到BOSS屋里挑战火男达里奥。

### BOSS【达里奥】

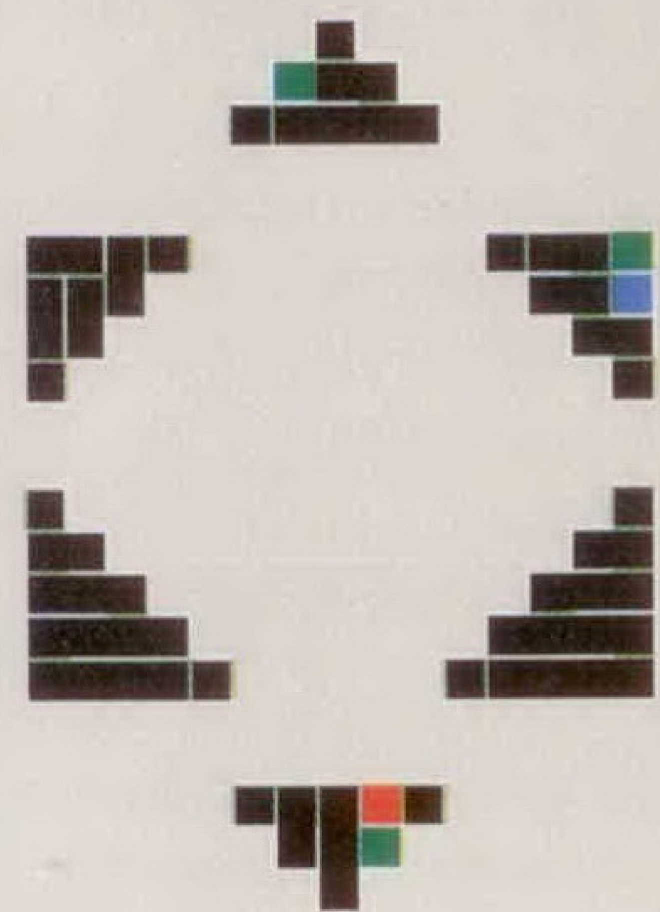
达里奥的实力可不是猥琐男多米特里能比的，他攻击力相当强，要小心。第一招是发射火焰弹，很好躲就不说了。第二招是放出贴地的火焰冲击波，必须用二段跳才能躲过去。最后一招是让地面出现火墙，由于会追踪，尽量不要站在两个火墙中间。战败达里奥后教主出现，让苍真去恶魔城最上阶找他们，然后两人就再次"随风而去"了。

## 妖魔迎宾馆

打败达里奥后继续前进会来到妖魔迎宾馆，这里会遇到久违的有角幻也，他给了苍真"弥娜的护身符"，这个是重要剧情道具。一直左行会来到机关屋，根据拼图的排列来决定屋子的排列。有三条出口，如果按照数字依次排列，那么可以同时打通三条出口，另外，一些死胡同的屋子都有道具。走左上角的出口然后一直向上，首先取得魔封阵3，然后来到BOSS屋。

### BOSS【傀儡王】

傀儡王攻击方式单一，首先是召唤一群傀儡女佣，这个基本没威胁。第二招是作出一个傀儡娃娃然后放进刑具铁处女，苍真就会变成傀儡同时受到铁处女的伤害，通常一下能有100多HP，而且不可能回避！唯一破解之道就是趁傀儡放进铁处女前迅速消灭掉。消灭傀儡王后得到它的魂，效果是投出一个傀儡，然后让苍真和傀儡互换。这不仅可以让苍真船过一些狭窄的信道，而且还可以用来回避某些攻击。

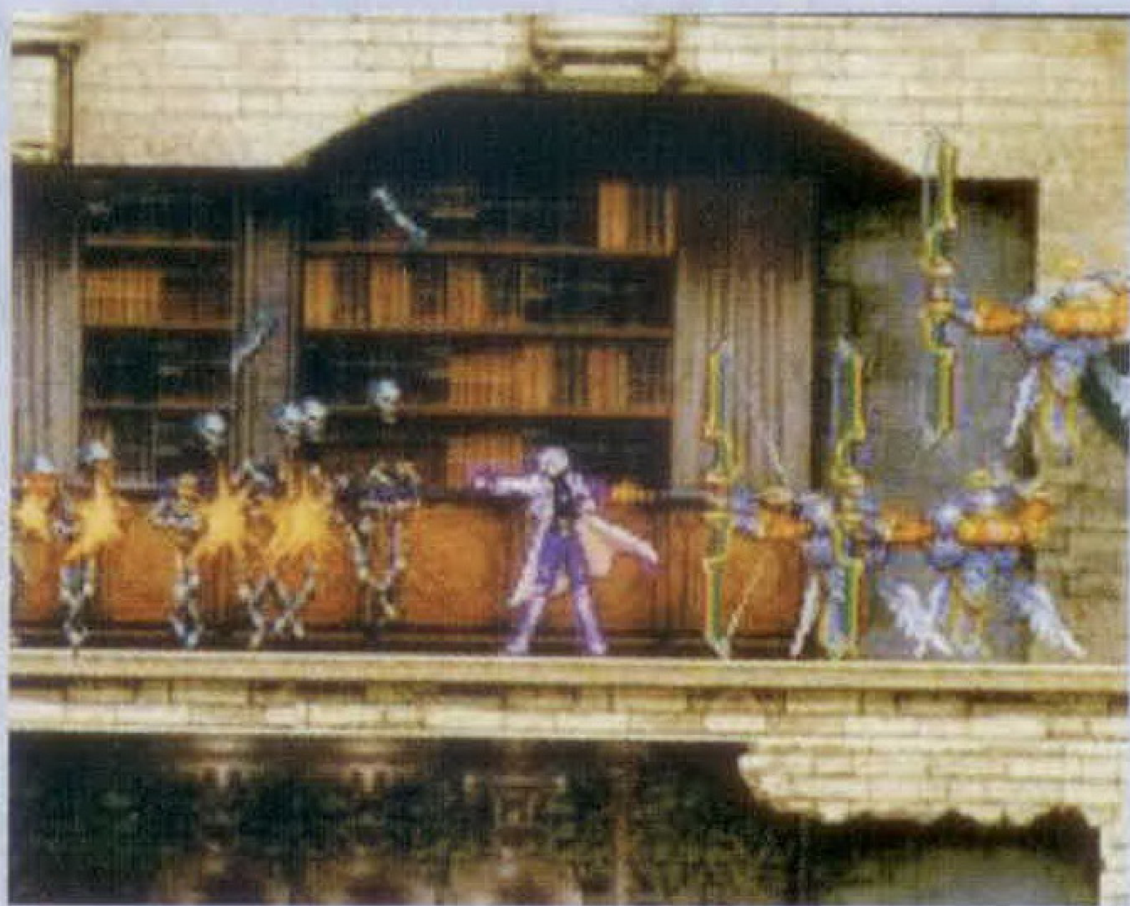





消灭完傀儡王后，我们需要重新回到黑色的礼拜堂，利用新得到的这个魂，可以去新的地方。在黑色礼拜堂上方通向罪人之塔，下方通向地下冥府，本着先易后难的原则，我们去地下冥府逛逛。

## 地下冥府

要去地下冥府需要先通过礼拜堂下方的地牢，之后有一个房间的墙壁存在一个缺口，用傀儡王的能力通过后就来到地下冥府。来到地下冥府后一上来就要面临BOSS战。



### BOSS【拉哈布】

BOSS拉哈布是一条愚蠢的大鱼，与它决战的场所是一个大水潭。它攻击方式同样有三种：从水面跃起同时吐出冷冻气息，会使部分水面结冰，这个只需要走近它即可。从水面鱼跃而出，划出一个弧线后再次下水，然后上方会出现相当多的冰针，站在冰针夹缝中不难躲过。最后一招就是"高速旋转"，它从水面跃出然后身体不停旋转，这简直是招呼我们过去打它。一顿臭揍后注意要早点闪人，免得它落水时碰着我们。消灭它后获得潜水能力。

## 罪人之塔




地下冥府的旅程到此为止，接下来的目的地就是罪人之塔。从黑色的礼拜堂上方前进，通过一个钟楼后，从右上角一个缝隙中用傀儡王的能力通过，一路前进即可来到罪人之塔，在这里会遇到尤里乌斯，在他身边有一个冒着黑烟的信道，现在暂时不能进入，玩过晓月的玩家估计都会知道这会通向哪里。

不管这个信道，一路一阶阶向上爬。罪人之塔地形曲折，杂兵又多，一定要注意HP的回复。这里会遇到一种拿着巨型斧头的敌人，它的魂相当厉害，不过出现几率也很低，有兴趣就打打吧。塔顶就是BOSS，笔者认为这是游戏中最难打的BOSS，甚至胜过死神和最终BOSS。

### BOSS【僵尸龙】

僵尸龙相当难打，一方面由于它攻击力高，攻击招数也相当多；另一方面空间也太狭窄，给回避造成了很大困难。就算对自己的操作有自信，多准备一些药也是必要的。僵尸龙的招数很多，首先是跳跃压制，虽然滑铲可以轻松躲过，但由于先兆不明显，如果精力不集中，滑铲不够及时就要吃大苦头；接下来就是石化气体，这个对苍真几乎有一击必杀效果，看到它蜷缩起来，就要知趣地后退，另外用武器可以打掉石化气体；然后是撕咬，这个回避起来也不容易，根据距离和大家的直觉，来判断到底是后退跳跃还是龟缩在它脚下吧！最后是镭射光线，这个反而容易，蹲在它脚下不仅可以完全回避，还可以趁机揍它。

僵尸龙受到一定伤害后会发狂，并将台阶破坏。苍真和它一起掉入罪人之塔最底层，一鼓作气将它干掉吧！消灭它后会获得魂，效果是发射镭射光线，攻击力很强，而且是合成某些高级武器的必须材料。

消灭僵尸龙后，还需要原路返回塔顶，由于台阶被僵尸龙破坏，所以要用"二段跳+飞装甲"的组合才能跳过中央部分的万丈深渊。塔顶有一把钥匙，这是开启诅咒的钟塔大门的钥匙，取得后就向钟塔进发吧！

## 诅咒的钟塔

恶魔城系列的钟塔一向是以机关复杂而著称，当然本作也不例外，飞来飞去的美杜莎头颅，参差不齐的齿轮，以及周围遍布的针刺墙壁，是诅咒的钟塔主要构成。一路小心点不断向上进发，途中会捡到魔封阵4，然后就可以去挑战BOSS了。

### BOSS【赛法尔】

BOSS行动速度非常快，且拥有静止时间的能力，虽攻击不算高，但也很难缠。BOSS招数很丰富，比较讨厌的就是静止时间后前冲挥刀砍，或者是静止时间后飞过苍真头顶并丢下数把飞刀。这两招必须提前有所准备，否则根本无法回避，好在可以从BOSS的语音中及时做出判断。建议尽量少打近身战，利用投掷系武器和魂来攻击。汉玛店里卖的忍者用镰刀就不错，可以提前买一把用用。消灭它后获得操纵时间能力的魂，这下我们可以回到地下冥府了。

地下冥府非常宽阔，出现敌人种类也不少，很多魂都有不错的效果，这里就不一一而论了。来到瀑布地区附近的一个房间，这里由于时间静止而无法通过，只要使用刚得到的魂即可。接下来就来到了沉默的遗迹。

## 沉默的遗迹

沉默的遗迹的背景音乐就是恶魔城初代的BGM—VAMPIRE KILLER，令老玩家无比感动。这里敌人不强而且地形也不复杂，一路向右去挑战BOSS即可。

### BOSS【大蝙蝠】

大蝙蝠比起其它BOSS来说简直是个蠢货。它攻击方式有三种：冲撞，二段跳很容易躲过；发射泡泡攻击，用武器就可打掉；蝙蝠群包夹，连续按键攻击就能够挣脱。取胜后获得变身蝙蝠的魂，可以去平时所去不了的高台了！

## 恶魔城最上阶

从诅咒的钟塔BOSS屋处一路向左，可以来到恶魔城最上阶，利用变身蝙蝠的能力飞上去。这里汇集着游戏中最强的敌人，当然也少不了一些强力的魂。笔者建议务必取得复仇女神的魂，因为这是游戏中少有的圣属性攻击，对付很多BOSS都相当有效。恶魔城最上阶顶端是BOSS屋，不过我们先不急于去那里，而是从传送点附近向左，回到妖魔迎宾馆。

妖魔迎宾馆最深处还有一个BOSS，不过路上被三座石板阻隔，必须分别用7号、45号、66号怪物的魂攻击石板才能打开道路，前面是BOSS镜魔，也相当难打，注意准备好回复道具。

### BOSS【镜魔】

镜魔有两种形态，第一形态攻击力很低，还算比较好对付，消灭后就要进下一个房间迎战第二形态，这时候可就厉害多了。它会从镜中出现挥刀砍苍真，这个倒没什么，主要是四面镜子反弹的激光实在防不胜防。对这个笔者也没什么好对策，只有眼疾手快提早判断激光的路径，另外就是回复药轰炸了。只要药品足够，镜魔肯定要缴枪投降的（笑）。战败镜魔后可以得到进入镜中世界的魂，这下可以去地图上有镜子的屋子好好搜刮一番了！

消灭完镜魔后可以回恶魔城最上阶，到顶端的BOSS屋了。BOSS屋里面出人意料的竟然是达里奥（他还活着啊……）。达里奥没什么长进，原先的单发火球变成了徒有其表的三发，而且多了一招双火龙交叉攻击，只需要站在火龙交叉的空位即可。这里有个分支，如果直接消灭达里奥，那么就会进入NORMAL ENDING，有角幻也带领苍真逃出恶魔城，游戏到此为止；如果不理会达里奥，而是直接进入BOSS屋的镜子，那么将会迎战火焰魔，游戏依然继续。

### BOSS【火焰魔】

火焰魔的实力可不是达里奥所能比的。火焰魔飞在空中，行动不仅灵活攻击力还高，所以还是老老实实用镰刀远距离攻击吧，最好再配合回力镖骷髅的魂。火焰魔攻击方式有这几种：拍打地面，比较好躲，看准时机向相应的方向滑铲；火焰冲击，化作火柱从天而降，并在两侧激起火焰波，需要二段跳跃才能躲开；连续火焰波，不停的往地上放火焰波，二段跳的时候也要注意时间差，或者干脆变成蝙蝠躲开算了；全屏幕冲撞，这个简单，蹲下即可。打火焰魔绝对要有持久战的准备，胜利后得到它的魂，效果是发射贴地的火焰波，攻击力很强。

战败火焰魔后，就可以拿到最后一个魔封阵了。还记得狂乱的花园那不可进入的BOSS屋么？现在可以进入了。回到那里苍真会目睹教主赛利亚把白马弥娜绑在树上，并当着苍真的面杀死了弥娜！这里又有一个分支，如果进入这个屋子前，身上没有装备有角幻也给的"弥娜的护身符"，那么苍真就会因为过度悲伤和愤怒，抑制不住支配之力的爆发而变成魔王，进入BAD ENDING，之后主菜单会出现JULIUS MODE，尤里乌斯、洋子和已经变成阿鲁卡多的有角幻也三人踏上讨伐新魔王苍真的旅程；反之，当教主杀死弥娜时，有角幻也出现并指出弥娜是假的，结果确实如他所说，假弥娜原来是多米特里假扮的，游戏继续。

## 制裁的坑道

接下来要去的地方是罪人之塔，原先冒着黑烟的信道现在可以通过了，来到制裁的坑道。制裁的坑道的地形构造其实和罪人之塔很类似，只不过一个是向上爬，一个是向下降。这里面的彩色史莱姆比较讨厌，它借助地形可以很轻松地攻击苍真，同时令苍真中毒。不过这里有一种红色蜗牛，它的魂效果就是免疫中毒，取得后就不怕这些史莱姆了！坑道最深处是死神，实力如何，恐怕玩过恶魔城系列的朋友都会清楚。

### BOSS【死神】

死神攻击力高,行动敏捷,而且没有属性弱点,最好还是用镰刀远距离一点点打它。第一形态不难对付,比较难躲的一招是它扔出大镰刀回旋一周攻击，同时还有四处乱飞的小镰刀干扰。这个用二段跳躲避容易失误,可以视时机变成蝙蝠。第二形态多了一些招数,首先一招是隐身消失,然后在苍真身前现身并挥动镰刀大砍,这个要看准它现身时再二段跳躲避。另外又多了一招召唤大骷髅依次在左右开弓撕咬，这招威力相当大，且来势迅猛，确实很吓人，不过也不难躲避，只需要看准时机向反方向跳跃即可。消灭死神后获得它的魂，效果是全屏幕随机出现小镰刀，而且这个是合成高级武器"死神之镰"的必备材料。

## 深渊

死神身后的房间就是深渊的入口。深渊和前作的混沌有些类似，不过这次终于有地图显示了，而且也记入地图完成度，姑且算是一个"逆城"吧（汗……）。深渊由6个部分组成，各自的场景主题依次分别为炎、砂、冰、轮回、星辰、骸骨，其中炎部分一开始遇到的恶魔的魂是提供暗属性抵抗，砂部分能得到高跳跃的能力魂，星辰部分有独特的怪物黑豹，它的魂就是高速移动，务必要取得。经过轮回部分时，需要对决BOSS深渊魔王，这也是最终BOSS之前的最后一战。



### BOSS【深渊魔王】

深渊魔王的招数变化不多，但招招阴险毒辣。它的所有招数都是召唤蝗虫群撕咬，蝗虫群移动的轨迹，和它手中指挥棒事先划过的轨迹是一样的。轨迹基本上有三种：横向直线、横向U字或L字形、纵向U字或L字形。第一种轨迹比较好躲，必要时还可以用武器或者魂打掉蝗虫群，剩下两种就没那么轻松了，基本上无伤害打败它很难做到。笔者的建议是不要贪图攻击，而是以回避为主，当它召唤蝗虫群时，变成蝙蝠或者高跳跃尽量走到缝隙中，实在不行就跳起来被咬一下也好，千万不要在地上被蝗虫群咬中，否则即使不被秒杀也受到重创了。消灭深渊魔王后得到魂，效果是召唤蝗虫群，并且这个魂是合成真空刃的必备材料。



战败了可怕的深渊魔王后神清气爽，一鼓作气杀向最终BOSS的老巢吧！到最终BOSS的房间时，意外地发现有角幻也和多米特里都在，而教主赛利亚却被多米特里钉在了十字架上，作为魔王的祭品（可怜的御姐啊，还没和你交过手你就死了……）。而有角幻也显然不是完全得到支配之力的多米特里的对手，所以当然还是我们的主角苍真来教训一下这个杀害伙伴的无耻之徒吧！多米特里虽然得到了支配之力，但他的身体却无法控制这种力量，反而被反噬，最终化为一个巨大的恶魔梅纳斯。

### 最终BOSS【梅纳斯】

梅纳斯有两种形态，第一形态相当简单，它只有上下伸出骨刺或者吐出毒气两种攻击，想被打中都很难。我们可以慢慢的打它，不需要过分使用魂，节省下MP留着对付第二形态。第二形态体形相当庞大，不过场景也相对开阔的多，它的攻击方式主要是这几种：脚踩、上勾拳、直拳、召唤魔物。唯一棘手的就是它召唤的魔物，此物HP相当高，很难短时间杀死，而它却会主动附着在苍真身上发生爆炸，造成严重伤害，所以不要吝惜MP，多利用魂解决它，当然了，HP和MP回复的道具尽量准备充足，反正也已经是最终战了。梅纳斯分为膝盖和头部两个部分，建议先消灭膝盖部分，然后再全力攻击头部，红色战斗魂推荐深渊魔王或者复仇女神的魂，效果都不错，而由于BOSS的攻击是暗属性，在深渊一开始得到的那个暗属性抵抗的魂，在这里能发挥很大作用。总之最终BOSS不难打，只要有足够的药品和耐心，解决它不是任何问题。

**消灭了罪魁祸首，恶魔城也就坍塌了，苍真一行人逃离了恶魔城，也迎来了最终的GOOD ENDING。之后游戏主菜单出现BOSS RUSH MODE和SOUND CONFIG，重开游戏可以继承通关前的装备和部分魂，并且能够选择HARD难度。我们的攻略部分，也就告一段落了。**

## 武器性能研究及合成

武器合成是本作一个亮点，高级武器不再从游戏中获得，而是需要在洋子的小屋合成，最终才能打造出一把神兵利器。合成后原先的武器材料和合成用的魂都消失，取而代之的是一把合成产物。如果能够合成最终武器，那么会有一个王冠标记。这里提供武器的合成表，供大家参考：

◆大剑系

大剑类武器胜在中庸，范围大，威力也较高，出刀速度也比较快，适合对付飞在天空的敌人。唯一的缺陷就是不能跳砍后着地取消攻击，只能用L疾退后取消。可以用"跳攻击/站立攻击→疾退攻击→特殊攻击"组成三连技。

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| クレイモア | フエンリル（9号怪物） | フアルシオン |
| フアルシオン | グレートアーマー（38号怪物） | グレートソード |
| グレートソード | ヴアルキリー（37号怪物） | デユランダル |
| デユランダル | リリス（44号怪物） | ダインスレイブ |
| ダインスレイブ | ドラグナッツオ（50号怪物） | アスカロン |
| アスカロン | ゲーゴス（109号怪物，BOSS） | バルムング |

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| バルムング | フアイナルガード（98号怪物） | フアイナルソード |
| フアイナルソード | アラストール（100号怪物） | クラウ?リラス |
| 最终武器：クラウ・リラス，ATK+118 | | |

评点：这是在晓月中风光无限的光剑，在本作依然好用，只不过大剑系武器判定发生都慢了一些，而且只能进行三连击，不过这并不妨碍它的地位。圣属性攻击对于大多数恶魔都非常有效，此外，它的特殊攻击范围非常大，消灭成群的敌人也是得心应手。

◆突剑系

突剑和大剑区别主要在于攻击范围，只能攻击前方的突剑在对付空中的敌人时就会有些困难，另外威力普遍偏低也是一个无法弥补的缺陷。"跳攻击→站立攻击→疾退攻击→特殊攻击"的四连击还是比较好用的。

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| マン・ゴーシユ | ホワイトドラゴン（54号怪物） | ウイツプソード |
| スモールソード | ホワイトドラゴン（54号怪物） | ウイツプソード |
| エストツク | ホワイトドラゴン（54号怪物） | ウイツプソード |
| ウイツプソード | ケツアルクアトル（34号怪物） | ガリアンソード |
| ガリアンソード | マラコーダ（99号怪物） | ネビユラ |
| 最终武器：ネビユラ，ATK+51 | | |

评点：相比起其它的最终武器确实差了一点，攻击力实在太低，毕竟合成时的材料也是便宜货……其实这把武器实用性还是不错的，毕竟第一次进行游戏时，最早合成入手的东西可能就是它。

评点：相比起其它的最终武器确实差了一点，攻击力实在太低，毕竟合成时的材料也是便宜货……其实这把武器实用性还是不错的，毕竟第一次进行游戏时，最早合成入手的东西可能就是它。

◆剑系

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| ショートソード | アーマーナイト(11号怪物) | カトラス |
| カトラス | じんめんそう(28号怪物) | ロングソード |
| ロングソード | グレートアーマー(38号怪物) | フラガラッハ |
| フラガラッハ | モニュモニュ(20号怪物) | フルンチング |
| フラガラッハ | トレント(35号怪物) | ミストルテイン |
| フルンチング | キラークラウン(45号怪物) | ジユワユース |
| ミストルテイン | キラークラウン(45号怪物) | ジユワユース |
| ジユワユース | カトブレパス(26号怪物) | ミリカンの石刀 |
| ジユワユース | フローズンシエイド(70号怪物) | アイスブランド |
| ジユワユース | ユコバック(66号怪物) | レーヴアテイン |
| ミリカンの石刀 | アイアンゴーレム(101号怪物) | ブルトガング |
| アイスブランド | アイアンゴーレム(101号怪物) | ブルトガング |
| レーヴアテイン | アイアンゴーレム(101号怪物) | ブルトガング |
| ブルトガング | アークデーモン(94号怪物) | カラドボルグ |
| カラドボルグ | アバドン(115号怪物，BOSS) | ヴアルマンウエ |
| 最终武器：ヴアルマンウエ，ATK+36 | | |

评点：这就是大名鼎鼎的真空刃，攻击力看似不高，但攻击频率极快，可以说“只要你能按多快，就能打多快”。虽然合成代价高昂，却是一把不可多得的宝剑。不过由于攻击频率太快了，因此一般的连续技对它也不成立，只需一味猛砍就足够了。

◆拳套系

攻击力低、范围小，这是拳套系武器显而易见的缺点，其实和苍真赤手空拳攻击的效果差不多。不过除去真空刃，没有攻击硬直的武器也只有它们了，在对付一些移动缓慢的大个子时，没准能起到一些作用，通过密集攻击很有可能带来更高的伤害输出。

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| メリケンサック | ゾンビ（1号怪物） | セスタス |
| セスタス | ファットローター（13号怪物） | ウイツプナツクル |
| ウイツプナツクル | ヘルボア（52号怪物） | マツハパンチ |
| マツハパンチ | ワーウルフ（91号怪物） | カイザーナシクル |
| 最终武器：カイザーナシクル，ATK+12 | | |

评点：凯撒神拳攻击力很低，不过攻击频率很快，弥补了低下的攻击力。当然，这和真空刃根本没法比，但从合成的材料来看，过关时我们可能更依赖于它的存在。

◆大锤系

大锤系武器特点是攻击力高，范围和大剑系差不多，攻击判定出现慢。和大斧系武器比起来，锤子更大的意义，可能就是用来敲击地下冥府的机关屋的那个机关吧！可用三连技“跳攻击/站立攻击→疾退攻击→特殊攻击”。

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| メイス | ニードルス（51号怪物） | モルゲンステルン |
| モルゲンステルン | バツクベアード（75号怪物） | ミヨルニル |
| 最终武器：ミヨルニル，ATK+25 | | |

评点：表面看来雷神之锤攻击力不高，不过敲击敌人时，至少也能打出2~3HITS，实际杀伤力不算低，并且雷属性攻击对我们来说也有一定作用。但毕竟便宜没好货，这东西对付空中的敌人一般很难打出2HITS，而且武器的特性也使得组成连续技时比较困难，还是在过关的时候合成一把来玩玩吧……

◆大斧系

大斧系武器其实就是加强的大锤系武器，高攻击力高范围，攻击判定出现迟缓，但是三连技造成的伤害也比较可观。唯一不足就是难于对付空中的敌人，除非掌握好时间差。

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| アクス | アツクスアーマー（7号怪物） | バトルアツクス |
| バトルアツクス | マンテイコア（19号怪物） | ブージ |
| ブージ | Gアクスアーマー（80号怪物） | グレートアクス |
| グレートアクス | フアイナルガード（98号怪物） | ゴールデンアクス |
| ゴールデンアクス | デス（114号怪物，BOSS） | デスサイズ |
| 最终武器：デスサイズ，ATK+161 | | |

评点：死神之镰的性能绝对能排入最强武器前三甲，光是这攻击力就非常吓人了！防御力超强的终极卫兵，被砍上5、6下也就一命呜呼了！另外值得一提的就是它的特殊攻击，就是死神召唤出来的大骷髅头，攻击力超强，范围更大，即使消耗一些MP也是非常值得的。

◆日本刀系

日本刀就是剑系的强化版，虽然仅仅是前方攻击，但范围和突剑一样远，攻击力和剑系那么高，四连击一样适用。使用日本刀的更重要理由就是，挥刀斩杀的动作实在很有形，尤其是用黑豹高速冲刺时瞬间拔刀解决敌人，那种爽快感是难以描述的。

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| ナマクラ | ボンバーアーマー（14号怪物） | カタナ |
| カタナ | ミニデビル（33号怪物） | こてつ |
| こてつ | デビル（48号怪物） | まさむね |
| まさむね | バルバリッチヤ（58号怪物） | おさふね |
| おさふね | エビル（59号怪物） | くにつな |
| くにつな | ギヤイボン（95号怪物） | やすつな |
| やすつな | マラコーダ（99号怪物） | むらまさ |
| 最终武器：むらまさ，ATK+83 | | |

评点：妖刀村正在本作终于重新焕发了光彩，虽然它不是最强的武器，但毕竟不消耗独一无二的BOSS魂，合成时没有太多顾忌，除了99号怪物需要在深渊才能遇到外，其它怪物的魂还算比较容易取得。从武器性能上来说，也是比较均衡的。此外，村正的特殊攻击是2HITS，等于使攻击力加倍。

◆枪系

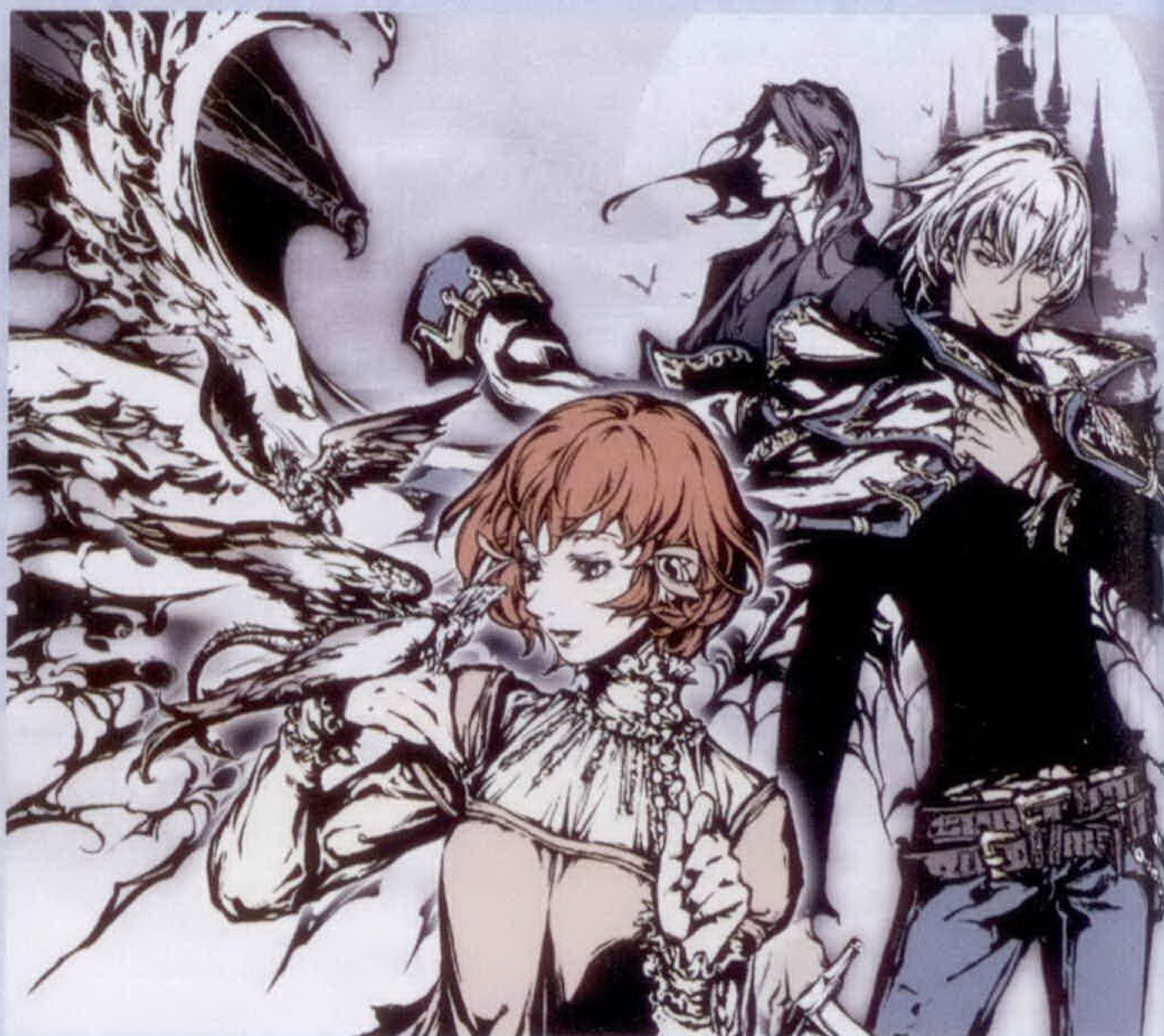
枪系武器特点是前方攻击，但直线范围比较大，攻击力也比较高，只是攻击判定稍慢，只能三连击。不过比起大剑和大斧来说，枪系武器优势并不大，最终武器显然也比它们低出一个档次。

| 武器原材料 | 合成用魂 | 合成产物 |
|---|---|---|
| スピア | アーマーナイト(11号怪物) | パルチザン |
| パルチザン | アツクスアーマー(7号怪物) | ハルバート |
| ハルバート | ヴアルキリー(37号怪物) | ランス |
| ランス | ミニデビル(33号怪物) | トライデント |
| トライデント | デカラビア(73号怪物) | ブリユーナク |
| ブリユーナク | ペリガン(96号怪物) | ゲイボルク |
| ゲイボルク | エリニユス(85号怪物) | ロンギヌス |
| ロンギヌス | バツクベアード(75号怪物) | ゲングニル |
| 最终武器：ゲングニル，ATK+55 | | |

评点：虽然枪系武器不算强，但这把最终武器还是很好用的，首先攻击敌人时有2HITS(对空中敌人难以全中)，实际攻击力并不低，并附带雷属性；此外就是它的特殊攻击，能横贯全版，还记得《晓月》的阳电子炮吧，就是这个样子的。

◆其它武器

其它武器由于不能合成，这里就不过多介绍了。其中银手枪、飞镰刀等武器还是很好用的，不过和最终武器相比，毕竟上不了台面而已。此外，通过BOSS RUSH MODE也能得到一些好武器，这里卖个关子，具体有什么效果，大家自己去体会吧！



## 游戏相关隐藏要素

★隐藏的怪物

观察怪物图鉴，我们会发现29、32、81号怪物无论在哪里都找不到，这是怎么回事呢？答案就在那几本UMA新闻中，收集齐全了我们就会得到相关信息。在这里公开如下：

NO.29（雪男）——在游戏一开始的地方，背景的雪地中隐约能看到有影子移动，这是使用40号怪物的魂，丢出咖喱，就会把雪男引来。不过雪男一受到攻击就会仓皇逃走，所以务必尽快消灭或者用定时的魂定住它。

NO.32（飞行的影子）——在诅咒的钟塔顶端，BOSS屋和记录点中间的房间中，有一个影子在月光下移动，使用22号怪物蔓陀罗草的魂，可以将它直接杀死。其它方式的攻击都是无效的。

NO.81（飞蛾人）——在恶魔城最上阶，有两个终极卫兵的大房间里，有一个奇怪的机器和探照灯。在机器左边使用21号怪物雷鸟的魂发射雷电，就会打开探照灯，这时候飞蛾人就会出现，杀掉它即可。

★隐藏的宝物

玩过初代恶魔城的玩家都知道如果在特定地点不动，会使某些宝物出现，《苍月》又继承了这个设定。当然了，这些宝物毫无用处，纯粹是为了恶搞。

皇冠——妖魔迎宾馆有一个房间里面是一个咖喱骷髅的魂，坐在这房间的椅子上（在椅子附近按上），就会使皇冠出现。

铃铛——黑色的礼拜堂右上角钟楼有几个大钟，站在第一个大钟正下方使用高跳跃或者变成蝙蝠飞行，使主角进入大钟内部，就会得到铃铛。

★KONAMI MAN

诅咒的钟塔某间屋子有两个不同色的史莱姆，而且屋子中遍布着针刺地板，唯独左上角一个地方是安全的。在这里蹲下数秒，KONAMI MAN就会从屏幕中出现。

★和《晓月》联动的奖励

插入《晓月》的卡带并开始《苍月》，会得到一个增加道具出现几率的戒指。注意如果读档开始就得不到了。不过这个戒指在游戏中也可以正常获得，所以没有联动的朋友也不要感到有什么遗憾。

★密码锁的秘密

进行游戏时有人一定会发现某些地方被一个奇怪的装置挡住，上面还有奇怪的数字。其实这是密码锁，输入密码正确时就会打开，输入的密码是和当时身上金钱的最后三位一致的。打开了密码锁后会发现隐藏房间，里面的道具也是好东西，分别是容易获得金钱的金戒指，获得经验上升的戒指和提高MP回复速度的戒指。三个密码锁的位置分别在狂乱的花园、诅咒的钟塔和地下冥府大瀑布左方信道的尽头，其中要通过这个信道，必须要有77号怪物的魂。

★奇怪的跷跷板

地下冥府有一个奇怪的机关屋，一个跷跷板的一侧是一个大铁球，而铁球上方有三面铜锣。原来需要用锤子敲打跷跷板的另一侧，就能使铁球飞起来，击中铜锣了！锤子越高级，铁球飞的也就越高。三面铜锣对应得到三个不同效果的HP回复药，可惜无法反复取得。

★水晶墙和小球

在沉默的遗迹有一个房间有很多水晶墙，在水晶墙里有一个小球不停的穿梭移动。利用触摸笔破坏水晶墙，减少小球的移动空间，使得小球跑到左上角，然后再点击小球将其引爆，就会炸开障碍物，然后可以得到一个增加道具出现几率的戒指。没错，就是可以通过联动取得的那个。

★关于混沌戒指

这个被称作“金手指”的道具依然存在，当魂收集率达到100%时，来到深渊的冰部分，仔细搜索就会发现混沌戒指的存在。不过和《晓月》相比，效果有一定调整，MP不再是无限，而仅仅是超快速度回复，如果频繁使用消耗大量MP的技巧，那么靠混沌戒指也是很难将MP补满的。即使如此这个道具仍然非常强悍，不可不拿啊！

## JULIUS MODE简要介绍

自《月下》起，这个模式也成为恶魔城系列不可或缺的一部分，而本作的JULIUS MODE显然要比晓月好玩的多，不仅有剧情铺垫，而且还能使用洋子和高人气的阿鲁卡多，大大激发了玩家的兴趣，这里我简要介绍一下。

基本操作和正常差不多，区别在于他们不能使用魂的力量，取而代之的是各种副武器。副武器用R键切换，使用的指令仍然是“上+Y”，需要消耗一定HP。此外，他们也没有什么装备好切换，所以X键的作用就是切换使用角色。灵活切换这三人，是过关的关键所在。

尤里乌斯是游戏一开始使用的，他的武器是传统的圣鞭攻击，按住Y键不放并转动方向键，还可以让鞭子旋转，不过没什么用；副武器有斧头、圣水、十字架以及圣十字架攻击（就是他的大绝招，玩过晓月的朋友都会见过），大家再熟悉不过了。L键不再像前作那样能够使用“阿修罗闪空”，而仅仅是普通的疾退；“上+L”也不再是高跳跃，而仅仅是微微跃起的升龙拳，不过可以在空中使用，但“无限升龙拳”是不可能的。其它的诸如二段跳、潜水、滑铲等能力依然健在。

尤里乌斯需要来到合成武器的小屋中才能找到洋子。洋子主要是以魔法攻击为主，副武器一是火焰波，单手发出一个气功波，能攻击2HITS并带有火属性；一是冰柱针，放出5个冰柱针作出扇形攻击，能几乎打击到整个屏幕，属性为冰；另外就是雷电球，放出3个追尾的雷电球攻击，属性自然就是雷了。对付一些有属性弱点的BOSS，灵活应用洋子的属性魔法会有事半功倍的效果。洋子的普通攻击威力很低，但却有宝贵的HP回复效果，每当给敌人造成伤害时，就会回复少量HP，这在游戏过程中是至关重要的。L键是疾退，不过洋子做出的动作是后空翻，后退的距离相当远。二段跳和潜水、滑铲能力当然也是必备的。

阿鲁卡多加入较晚，当来到妖魔迎宾馆时，在原先苍真遇到有角幻也的房间会找到他。阿鲁卡多的武器为剑，可以像苍真一样使用“四连击”，这是尤里乌斯和洋子所做不到的，此外他也是唯一有特殊攻击的角色，动作为快速闪身到敌人背后挥剑2连击，然后再闪身回到远处，表演的成分似乎更多一些。副武器只有两种，一种是火焰弹，就是伯爵成名的三向火焰弹攻击，不需要多介绍了，另一种就是变身蝙蝠，可以自由飞行，但无法攻击。L键是疾退，而"上+L"则是我们梦寐以求的高跳跃，虽然二段跳和潜水能力还在，但不能滑铲总让人觉得莫名其妙。总体来说，阿鲁卡多的战斗力还不如尤里乌斯和洋子，但是他的高跳跃和变身蝙蝠能力，是通过一些特定场景所必需的。

JULIUS MODE的流程和正常游戏其实没什么区别，虽然仍可以练级，但能力变化不明显，而且由于不能吃药，靠药品轰炸BOSS的方式行不通了！这要求玩家对BOSS攻击方式的判断和应付要达到一个相当境界，否则这个模式还是会让你体验到挫折感的。最终BOSS是变成了魔王的苍真，比原先的梅纳斯可是要厉害多了，大家小心应对吧！遗憾的是，千辛万苦完成了这个模式后，却不会开启什么要素或得到任何奖励！

## 心得与小花絮

### ★如何快速赚钱：

汉玛开的黑店中仍有那30万的噬魂戒指，虽然垂涎三尺但公然打劫也是不可能的，只有老老实实的攒钱了。本作仍有受伤后获得金钱的魂，可以在诅咒的钟塔的记录点附近不断地踩针刺地板换钱花，不过这并不是最有效率的方法。最有效率的方法是装备上容易获得金钱的金戒指，如果有条件的话不妨再装上提升幸运值的装备或者魂，然后不断地刷烛台。原本无油水可捞的烛台，这时候身价骤增，往往能掉出500元的钱袋，最差也是50元的银币，同时斩杀敌人获得的金钱面额意外发现也变大了。刷烛台的地方很多，最好是靠近房间出口的地方，这样打碎烛台取得金钱后，就可以在最短的时间内离开房间然后再进入，使烛台再次出现。黑色的礼拜堂有一处狭窄的走廊，里面是6个烛台和一个石碑魔，在这里赚钱就是一个不错的选择。不过注意不要使用魂，因为MP如果不满那么烛台就不会掉出金钱了。利用这个方法，半小时内就可以轻松的凑齐30万大元，然后去购买戒指吧！

### ★自动升级大法：

《苍月》总体来说难度不高，不需要去刻意练级也能通关。当然，如果你想练到LV99，那么可以看看下面的方法：

装备上混沌戒指、34号怪物的魂和83号怪物的魂，然后来到取得金戒指的密道，这里会有一个大房间不断地出现鬼魂，斩不尽杀不绝。在这里找个适当位置站好后使用34号怪物的魂，会召唤出一条骨龙不断地围绕穿梭攻击。83号怪物的魂效果是减少伤害，有了它的话，鬼魂对苍真的伤害就会降到0了（正常情况下应该为1，因为来到这里是苍真等级已经比较高）。由于鬼魂不能给苍真造成伤害，在混沌戒指的作用下，MP不可能用完，所以我们只需要等着骨龙不断的杀鬼魂得到经验值，完全可以放手不管。利用这个自动升级的“挂机大法”，我们完全可以在做其它事情的时候看着苍真的经验值刷刷地往上涨，升到LV99也不是梦了！

□文/NDSBBS koflover 责/北斗





# TALES OF LEGENDIA

人物篇相对独立，但彼此之间又紧密相连。在研究中将详细为您介绍人物篇的故事，并推出斗技场的完全研究，希望您喜欢。 □文责/雪飞

| PS2 | 本刊译名：悠远传说 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | NAMCO | 2005.8.25 | 7140日元 | 26KB |
| 角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 全年龄 |

## 序奏

历经了诸多劫难之后，夏丽终于过上了宁静祥和的生活，作为水之民的外交官驻扎在灯台的街，并帮助赛内路一起工作。最近经常突然地震，野外的魔物也开始狂暴化，还出现了神秘的黑色烟雾，与威路商议后大家决定调查黑雾……

1 BOSS战：非常简单轻松，但注意是两连战。

2 返回灯台の街后去ミュゼット家。

3 去内海港接库利艾。

4 去威路家。

5 去墓地找诺玛。去地下斗技场。

6 BOSS战：与蒙赛斯交手，他的攻击以远程攻击为主，贴身攻击轻松取胜。

7 回到威路家。

8 阶段瀑：在灯台的街左侧，有明显的指路标志。

9 路上会有固定战斗，但没什么难度。

10 BOSS战：轻松简单，注意它的雷属性攻击即可。



### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……ダイコン | 宝箱……パイナップル |
| 宝箱……黑のオレス | |
| 宝箱……プリン | 宝箱……ダイコン |

## 威路（ウィル）篇

以救助婴儿为契机，威路逐渐改善了与女儿的关系，其间并穿插着讲述了威路与阿美利亚的爱情故事。最后在赛内路与夏丽的努力下，哈娣终于明白了父亲对自己的爱，重新拥有了属于自己的家。

1 去缪赛特（ミュゼット）家触发剧情，小姑娘发火真是非同小可！

2 出门后遇到归来的威路，并决定去巨大风穴追赶婴儿的双亲。

3 调查机关进入巨大风穴。

4 在烟雾中遇到一种名为“ヌシ.メカント”的怪物时要格外小心，它的攻击力很高，万一被夹击，最好先集中火力消灭其中一个后再攻击另一个。

5 BOSS战：不像BOSS的BOSS，甚至比烟雾中的杂兵还弱，让赛内路与女骑士库利艾联手的话，几乎没有不会给它还手的机会。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……アップルグミ | 宝箱……パナシーアボトル |
| 宝箱……チャームボトル | 宝箱……フレアボトル |
| 宝箱……ブルータリスマン | 宝箱……オレンジグミ |
| 宝箱……ダークボトル | 宝箱……ヒットボトル |
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……ライフボトル |
| 宝箱……4000ガルド | 宝箱……リキュールボトル |
| 宝箱……ディネイボトル | 宝……ハードボトル |

6 胜利后不要急于返回，先继续前进进入地底湖のほとり，不但可以存盘、补血，还能得到物品。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……アイフリードの旗 | 宝箱……黑のオレス |

7 原路返回灯台の街。

8 醒来后去喷水广场与众人会合。

9 进入雷のモニュメント。

10 BOSS战：小心BOSS的连续攻击，让赛内路与库利艾将其夹在中间攻击为上，并注意及时防御。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……パイナップル | 宝箱……サンダーマント |
| 宝箱……ホタテ | 宝箱……シーブズマント |
| 宝箱……パイングミ | 宝箱……フォースリング |
| 宝箱……レモングミ | 宝箱……ミックスグミ |

11 回到灯台の街后，按照剧情指示两次去威路家。

12 可以先去面包房调查一下奇怪的水壶。

13 集合众人进入毛细水道，这里的敌人比以前强大了许多。

14 BOSS战：黑雾化身为威路，主要攻击技是魔法攻击，几乎没有近身的招数。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……リキュールボトル | 宝箱……オールディバイド |
| 宝箱……エリクシール | 宝箱……クライマックスボトル |
| 宝箱……2000ガルド | |
| 宝箱……オレンジグミ | 宝箱……エルブンマント |

### ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……エンジェルティア | 宝箱……リキュールボトル |
| 宝箱……ミックスグミ | 宝箱……紫のオレス |
| 宝箱……ヒットボトル | 宝箱……3000ガルド |
| 宝箱……ディネイボトル | 宝箱……ラベンダー |
| 宝箱……エルブンマント | 宝箱……フレアボトル |
| 宝箱……エンジェルティア | 宝箱……ミックスグミ |

15 父女团圆剧情后到大门口集合。

16 醒来后去喷水广场，威路篇结束。

## 诺玛（ノーマ）篇

为了完成师傅斯贝的遗志，诺玛一直在寻找着传说中的エバーライト，在众人的帮助下终于完成了目标。并完成了斯贝的最后愿望，让斯贝的师傅撒玛兰的双目重见光明。

1 应诺玛之邀众人前往人食い遗迹。

2 BOSS战：先将杂兵消灭，然后全力攻击BOSS，它的攻击是魔法型，可以近身干扰它的咏唱，用普通攻击就能屈死它。

### ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……フレアボトル | 宝箱……ラブラブストロー |
| 宝箱……オールディバイド | 宝箱……ルアー |
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……紫のオレス |
| 宝箱……ライフボトル | 宝箱……リバースドール |
| 宝箱……シェルボトル | 宝箱……赤のオレス |

3 返回灯台の街。

4 被唤醒后去威路家集合。

5 冰のモニュメント。

6 与以前一样需要注意地下的冰刺。

7 后面场景中，道路两旁的机关不要触碰。

8 BOSS战：BOSS的体力较高，但好在出招速度缓慢，可以利用它出招前的那段准备时间及时防御。

### ～入手物品～

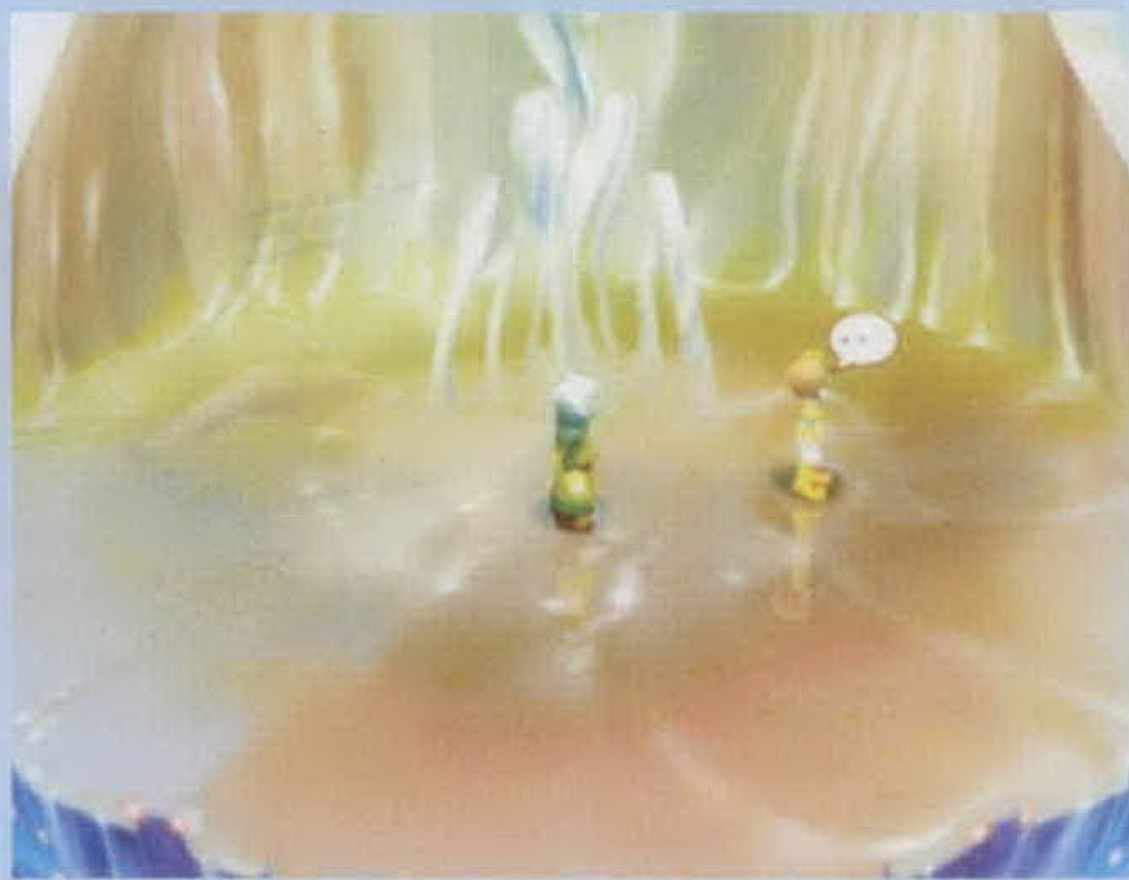
| | |
|---|---|
| 宝箱……アイフリードの旗 | 宝箱……ミラクルグミ |
| 宝箱……フリーズマント | 宝箱……リキュールボトル |
| 宝箱……フレアボトル | 宝箱……青のオレス |
| 宝箱……レモングミ | 宝箱……はつぴ |

9 赶回宿屋为诺玛治疗。与女骑士2人到医院，得到解毒药。

10 去墓地寻找诺玛后返回宿屋，途中发生剧情。

11 出城后直奔水晶の森。

12 BOSS战：伪诺玛虽然以魔法攻击为主，但是物理攻击的威力也不容轻视，可以让女骑士与男主角在角落将其前后夹击，并换上诺玛出战负责回复。



### ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……レッドサフラン | 宝箱……青のオレス |
| 宝箱……テクニカルリング | 宝箱……スピードリスト |
| 宝箱……フレアボトル | 宝箱……ホーリィボトル |
| | 宝箱……ライフボトル |

15 跟随诺玛进入最深处，终于发现了传说中的エバーライト。

16 返回灯台の街后诺玛篇结束。

## 间奏

经过长时间的沉寂，水之民终于发出了对话的邀请，在夏丽等人的努力下，以菲妮莫路的妹妹娣拉为首的部分水之民，他们的思想终于有了一点点转变，虽然只是一点点，但它却孕育着未来和希望。

1 走出家门遇路人问路。

2 到威路家与大家会合，却发现诺玛未赶到，只得再去宿屋找她。

3 返回威路家。

4 集体前往水の民の里。

5 到达后可先四处转转寻找物品。

6 进入会议室开会并接受委托。

7 到上方墓地与夏丽合流。

8 BOSS战：BOSS能力不弱，连续攻击与冲刺攻击都会给玩家造成很大伤害，体力不足时请迅速服药，这时候吝啬不得。

9 回到灯台の街休息。

10 被哈娣叫醒后去威路家。

## 库利艾（クロエ）篇

发现爱利莎的父亲就是杀害父母的仇人后，这段本已模糊的痛苦回忆又在库利艾心头重新燃起，一番犹豫彷徨之后，最终还是痛下杀手。还好众人及时赶到，在亲情与友情的感召下，库利艾终于战胜了心魔，化解了心中的怨气，开始了自己的新生。

1 出门后传送至隐し岩。

2 以前的机关都已经消失，但杂兵的能力大有提升。

3 BOSS战：BOSS的体力高达12万，而且出招前几乎没有任何预兆，最好派上两名加血队员，以免战士们惨遭不测。

### ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……水のオレス | 宝箱……レモングミ |
| 宝箱……メンタルリング | 宝箱……ミックスグミ |
| 宝箱……ペルペーヌ | 宝箱……レッドセボリー |
| 宝箱……パイングミ | 宝箱……紫のオレス |

4 去威路家开会。

5 前往墓地。

6 被诺玛叫醒后去医院看望爱利莎。

7 乘坐升降装置前往地のモニュメント。

8 地下的机关依然讨厌，尤其是最后连续两个机关的地方，需要站在两块砖中间躲避。

9 前进途中会发现咪咪。

10 BOSS战：BOSS除了连续攻击与冲刺攻击外还会恐惧魔阵，万一不慎进入恐惧魔阵，最好是一直防御，事先请预备好复活药品，以备不时之需。

11 原路返回注意也不要触碰地下的机关。

### ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……リキュールボトル | 宝箱……反物 |
| 宝箱……パナシーアボトル | 宝箱……ジアースマント |
| 宝箱……アイフリードの旗 | 宝箱……レッドセージ |
| | 宝箱……黄のオレス |
| | 宝箱……伽罗 |

12 回到灯台の街后直接去医院。

13 去墓地寻找女骑士，路上请装备好强力爪术。

14 BOSS战：与女骑士单挑，她的体力爆长至6万多，此时与她拼速度拼反应都很难占到便宜，只能依靠自身略占优势的攻击力再配以合理的回复药品的使用，才能取得胜利。

15 醒来后去医院与大家会合。（有悖常理，身负重伤不去医院，醒来伤好了再去！）

16 归らずの森：这里很容易迷路，但敌人的能力却不强，嫌麻烦可以选择第一个选项让蒙赛斯带路。

### ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……黄のオレス | 宝箱……水のオレス |
| 宝箱……黄のオレス | 宝箱……紫のオレス |
| 宝箱……伽罗 | 宝箱……ルアー |



**17** BOSS战：伪库利艾，不单是高体力高速度，其他的能力也大幅上升，非常棘手。一旦有人员伤亡，立刻让赛内路防御吸引BOSS火力,其他人复活并迅速使用回复药品，光依靠魔法回复恐怕不够。

**18** 回医院探望爱利莎，库利艾篇结束。

## 蒙赛斯(モーゼス)篇

一直温顺的基德（ギード）突然野性化，并伤害了多人，连主人蒙赛斯都被咬伤。详细调查后发现元凶还是黑色的烟雾，是它幻化为蒙赛斯的样子，唆使基德野性化。面对亲如家人的基德，蒙赛斯也不知该如何是好。在大家的努力下，蒙赛斯终于制止了基德的野性化，并为它找到了新的安身之所。

**1** 去雾之山脉，没有传送点只能依靠自己的双腿。还好不远，另外就是千万不要传送到山贼アジト。

**2** 路旁的小屋中可与人对话，观看曾经发生过的小插曲，不过有些需要用特殊手段才能出现，比如说让四名同性别队员一队战胜敌人，不断逃跑等。

**3** 沿路走到雾之山脉尽头。

**4** BOSS战：BOSS是空中单位，但攻击比较单一，需要注意的是不要让它骚扰后排队员的魔法咏唱。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……チャームボトル | 宝箱……ブリン |
| 宝箱……リフレクトリング | 宝箱……ルアー |
| | 宝箱……黄のオレス |
| 宝箱……伽罗 | 宝箱……黑のオレス |



**5** 睡醒后去威路家集合。

**6** 传送到内海的对岸，才能到达列岩地带。

**7** 在这里调查仙人掌会见到咪咪，但需要绕路才能发现。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……水のオレス | 宝箱……水のオレス |
| 宝箱……レッドペルペーヌ | 宝箱……オールディバイド |
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……メンタルシンボル |
| 宝箱……伽罗 | 宝箱……レッドラベンダー |
| 宝箱……ホタテゲミ | 宝箱……レッドサフラン |
| 宝箱……ミラクルチャーム | 宝箱……ホタテゲミ |

**8** BOSS战：BOSS的防御意识超群，再加上11万的体力，必须小心应对。

**9** 回医院探望爱利莎，库利艾篇结束。

**10** 上二楼引发剧情后，前往街中的山贼的营地。

**11** 老地方威路家集合后，去山贼のアジト。

**12** BOSS战：伪蒙赛斯加上基德，一开始会很艰苦，但合力将蒙赛斯击倒后就容易多了。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……紫のオレス | 宝箱……ダイコン |

**13** 这次醒来后要去的地方是ミュゼット家。




## 杰伊(ジェイ)篇

原来杰伊从小就是被索隆收养的孤儿，而索隆对杰伊却是非打即骂，只把他当做自己的杀人工具。这次索隆出现并以三兄弟的性命作为筹码，要挟杰伊继续为之效命。无奈之下杰伊只得出卖了大家，但关键时刻还是友情的力量拯救了杰伊，在大家的奋斗下，终于击败了黑雾笼罩的索隆，使杰伊重新回到了“温暖的家”。

**1** 传送到秘密の地下道。

**2** BOSS战：最不像样的BOSS，体力不到2万，普通攻击即可轻松取胜。

**3** BOSS战：2个BOSS，最好先消灭后面那个，它的魔法攻击很强，但体力不到2万，而且几乎不会防御。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……ハードボトル | 宝箱……レモングミ |
| 宝箱……シェルボトル | 宝箱……パイングミ |
| 宝箱……レモングミ | 宝箱……フレアボトル |
| 宝箱……パイングミ | 宝箱……ルーンボトル |
| 宝箱……伽罗 | 宝箱……ディネイボトル |
| 宝箱……ミックスグミ | 宝箱……ベーグル |
| 宝箱……水のオレス | 宝箱……パイングミ |
| 宝箱……水のオレス | 宝箱……ミックスグミ |
| 宝箱……レッドラベンダー | 宝箱……フレアボトル |
| 宝箱……ダイコン | 宝箱……ハードボトル |
| 宝箱……ライフボトル | 宝箱……ヒットボトル |
| 宝箱……パナシーアボトル | 宝箱……反物 |

**4** 胜利后别急着回去，继续前进，可以得到许多合成用物品。

**5** モフモフ族の村。

**6** 起床后威路家集合。

**7** 前往雪花の遗迹。

**8** BOSS战:比较难对付的BOSS之一,体力14万多,不过可以利用它咏唱魔法的时间全力进攻。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……クライマックスボトル |
| 宝箱……ミスティシンボル | 宝箱……パイングミ |
| | 宝箱……オールディバイド |
| 宝箱……ホーリィシンボル | 宝箱……レモングミ |
| 宝箱……水のオレス | 宝箱……オールディバイド |
| 宝箱……青のオレス | 宝箱……ブリン |

**9** 传送到灯台の街道后再传送到モフモフ族の村。

**10** 下一目的地是蜃气楼需先返回灯台の街，利用升降装置后乘坐列车到达。

**11** 路上出现的敌人忍者比较讨厌，虽然体力和攻击都不高，但是经常会偷袭后排队员。

**12** BOSS战：索隆和伪杰伊，索隆强伪杰伊也不弱，最好先全力消灭掉伪杰伊，封印槽满了及时使用。

### ~入手物品~

| | |
|---|---|
| 宝箱……オールディバイド | 宝箱……パナシーアボトル |
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……ローズマリー |
| | 宝箱……アタックシンボル |
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……オールディバイド |
| | 宝箱……ブレイカー |
| 宝箱……パイングミ | 宝箱……パイングミ |
| 宝箱……ライフボトル | 宝箱……レモングミ |
| 宝箱……レモングミ | 宝箱……反物 |
| 宝箱……ヒットボトル | 宝箱……リフレクトリング |
| 宝箱……スペクタクルズ | 宝箱……エリクシール |
| 宝箱……ダークボトル | 宝箱……フィートシンボル |
| 宝箱……ミラクルグミ | 宝箱……アイフリードの旗 |
| 宝箱……ミックスグミ | 宝箱……オールディバイド |

## 古琉奈(グリューネ)篇

古琉奈大姐终于逐渐恢复了记忆，与众人携手向操纵黑雾的修瓦露斯发起了挑战。生死存亡的关键时刻，汇集了全部人类和水之民的力量终于将其击倒，化解了这场危机。而古琉奈却因此消失，不过她留下了希望的种子，而且她也永远生活在人们的记忆中……



1 请传送到内海的对岸后向上行走到达舰桥。

2 进入舰桥后要走很长的路才能到达最深处，路上不要去触碰已经打开的机关。

3 BOSS战：BOSS是以前出现过的ヴァーツラフボラド将军，攻击力较高，在使用爪术前身上会被红光包围，注意迅速防御。

## ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……ダイコン | 宝箱……ミックスグミ |
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……パナシーアボトル |
| 宝箱……伽罗 | 宝箱……リキュールボトル |
| 宝箱……スペクタクルズ | 宝箱……ルーンボトル |
| 宝箱……ヒットボトル | 宝箱……スペクタクルズ |
| 宝箱……フレアボトル | 宝箱……シェルボトル |
| 宝箱……ディネイボトル | 宝箱……フレアボトル |
| 宝箱……パナシーアボトル | 宝箱……ディネイボトル |
| 宝箱……ルーンボトル | 宝箱……ハードボトル |
| 宝箱……パイングミ | 宝箱……ルーンボトル |
| 宝箱……タラ | 宝箱……ホーリィボトル |
| 宝箱……ラビットシンボル | 宝箱……ダークボトル |
| 宝箱……サーモン | 宝箱……ミラクルグミ |
| 宝箱……ライフボトル | 宝箱……パイングミ |
| | 宝箱……ミラクルグミ |

4 回家睡醒后发现古琉奈失踪，去威路家集合。

5 出城前往望海的祭坛。

6 BOSS战：BOSS的优势就是强攻击和13万的体力，冲刺攻击的距离相当远，注意保护后方队员为好。

## ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……ライフボトル | 宝箱……レモングミ |
| 宝箱……パナシーアボトル | 宝箱……オールディバイド |
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……パイングミ |
| | 宝箱……ミラクルグミ |

7 胜利后要走很长的路返回。

8 坐灯台的街的升降装置后转乘列车至光迹翼。

9 从入口到最深处要走很长的路，请做好思想准备。

10 BOSS战：能力极强的BOSS，平时多注意防御和保护后排队员，一定时间后会强制结束战斗。

## ～入手物品～

| | |
|---|---|
| 宝箱……クライマックスボトル | 宝箱……クライマックボトル |
| 宝箱……パイングミ | 宝箱……ミラクルグミ |
| 宝箱……ダイコン | 宝箱……ミラクルグミ |
| 宝箱……ダイコン | 宝箱……レモングミ |
| 宝箱……レモングミ | 宝箱……ダイコン |
| 宝箱……ホーリィシンボル | 宝箱……ミラクルグミ |
| 宝箱……オールディバイド | 宝箱……ライフボトル |
| 宝箱……ライフボトル | 宝箱……エリクシール |

11 再次前往望海的祭坛。

12 BOSS战：与以前打过的BOSS基本相同，只不过体力高些，慢慢打别着急应该不会有人阵亡。



13 传送到时の揺り笼，下面的战斗全是BOSS战，最好准备足药品，防患于未然。

14 BOSS战：擅长防御的缩头乌龟，根本不会对玩家造成威胁。

15 BOSS战：比前一个实力略有提升，但还是很弱，两面夹击时它基本不能出手。

16 BOSS战：杂兵巨龙的强化版，旋转攻击“霸王的鸣动”比较讨厌。

17 BOSS战：尽管BOSS有2个，但是把他们同时逼到角落会很轻松。

18 BOSS战：擅长魔法攻击的BOSS，一开始就抢攻，不要让它释放出魔法。

19 BOSS战：又是以前打过的杂兵强化，前后夹击很轻松。

20 BOSS战：伪赛内路和伪夏丽，两人都很强，尤其是伪赛内路，因此建议先合力击倒伪夏丽。

21 BOSS战：强攻将其逼至角落，尽情殴打。

22 BOSS战：出奇简单的一个BOSS。

23 BOSS战：与第三个BOSS基本相同，只是体力又高了。




24 BOSS战：高体力加高防御，需要耐心打上半天。

25 BOSS战：注意点它的吸取攻击。

26 BOSS战：又是强化版的杂兵，注意让后排队员与它保持距离。

27 BOSS战：シュヴァルツ很强，但现在只需要坚持一段时间。

28 BOSS战：这次必须击倒シュヴァルツ，最后一战，不需要节约药品了。她会主动攻击后排队员，千万小心。

# 斗技场研究

| 个人战 | | |
|---|---|---|
| 初级战 | 报名费 | 500ガルド |
| | 初回奖品 | ライフボトル、フレアボトル、ディネイボトル、5000ガルド |
| | 奖品（2次挑战以后） | アップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、5000ガルド |
| 中级战 | 报名费 | 1000ガルド |
| | 初回奖品 | ライフボトル、フレアボトル、ディネイボトル、ヒットボトル、ハードボトル、クライマックスボトル、10000ガルド |
| | 奖品（2次挑战以后） | レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ、10000ガルド |
| 上级战 | 报名费 | 2000ガルド |
| | 初回奖品 | ライフボトル、フレアボトル、ディネイボトル、ヒットボトル、ハードボトル、クライマックスボトル、30000ガルド |
| | 奖品 | ミックスグミ、ミラクルグミ、ホタテグミ、ライフボトル、リキュールボトル、シェルボトル、30000ガルド |
| 特别战 | 报名费 | 免费 |
| | 奖品 | ヘブンズクロー、500000ガルド |
| | 备注 | 胜利一次后不能再度挑战。咪咪很强，建议装备上爪术凤凰天驱与魔神拳双牙，用凤凰天驱攻击后移动，然后发动魔神拳双牙。最好给赛内路装备上恢复TP的物品。 |




| 团体战 | | |
|---|---|---|
| 初级战 | 报名费 | 1000ガルド |
| | 初回奖品 | ライフボトル×2、フレアボトル×2、ディネイボトル×2、10000ガルド |
| | 奖品（2次挑战以后） | アップルグミ×2、オレンジグミ×2、ミックスグミ×2、10000ガルド |
| 中级战 | 报名费 | 2000ガルド |
| | 初回奖品 | ライフボトル×3、フレアボトル×3、ディネイボトル×3、ヒットボトル×3、ハードボトル×3、クライマックスボトル×3、20000ガルド |
| | 奖品（2次挑战以后） | レモングミ×3、パイングミ×3、ミラクルグミ×3、20000ガルド |
| 上级战 | 报名费 | 3000ガルド |
| | 初回奖品 | イクストリーム、エリクシール、60000ガルド |
| | 奖品（2次挑战以后） | ミックスグミ×4、ミラクルグミ×4、ホタテグミ×4、ライフボトル×4、リキュールボトル×4、シェルボトル×4、60000ガルド |
| 特别战 | 报名费 | 免费 |
| | 奖品 | クローナシンボル、1000000ガルド |
| | 备注 | 也是只能挑战胜利一次。对手是“搞笑2人演唱组”，感觉比个人战容易些。可以让女骑士装备爪术骤雨魔神剑主攻，赛内路在敌人背后普通攻击，后排队员使用火球和冰雪魔法。（这也是创造连击记录的方法之一） |

动感新势力

机动战士高达SEED嘉年华

动感新势力

机动战士高达SEED嘉年华 第三版

MOBILE SUIT GUNDAM SEED FESTIVAL

双VCD+写真+豪华赠品

动心超值价 28元

真正原型制作 百分百品质保证



# 机动战士高达 SEED 第三版 嘉年华

## 前两版已火速售完！最后加印，绝不再版

10月7日全国上市！最后机会赶紧出手！现全面接受邮购！

超值价 28元！



联合、扎夫特、奥布 三军LOGO 特制收纳盒



阿斯兰·萨拉 FAITH军衔徽章（金属制品）



拉克丝·库莱恩 形象代表发夹（金属制品）



全新修订版 声优艺人 精美写真

《机动战士高达SEED嘉年华》上市以来受到了无数读者的一致好评。第一版仅一个月就销售一空,随后加印的第二版更是创下了十天内便被抢购一空的惊人记录。然而还是有许多读者反映没能买到这一套具有珍藏意义的《动新》特别献礼。

《机动战士高达SEED嘉年华》第三版即将于10月7日在全国发售。为了与前两版有所区别,第三版的包装在延续了第二版大受好评的风格基础上,改用象征了“和平”与“希望”的绿色作为基调,诠释着“高达SEED”的人文精神，与第一版的蓝色和第二版的粉色相得益彰,同具收藏价值。而本次再版也将作为最后一次加印,售完之后绝不会再次印刷，因此这也是广大动画爱好者的最后收藏机会,绝不容错过！

MOBILESUIT GUNDAM SEED FESTIVAL ~LINK在这个时代中~



# 口袋YOYO

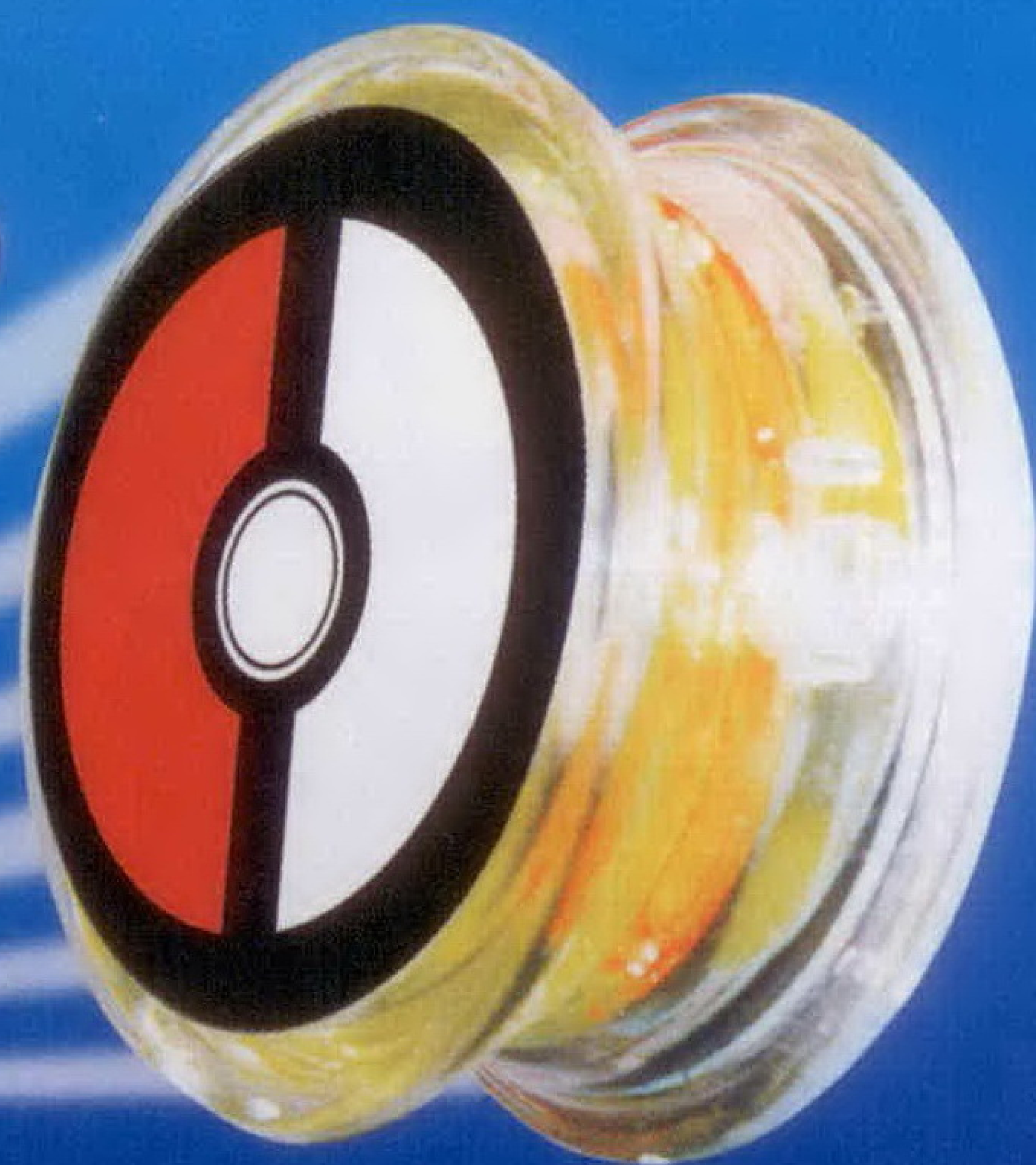
快来得到属于你的口袋精灵球吧

超值赠品 炫出你的口袋妖怪世界



全套惊喜价18元

书+盘+赠品



9月27日全国上市




口袋妖怪限定版

NDS大抽奖







## 在本辑中你将掌握：

全国最强口袋妖怪战术研究
最新电影「波岛的勇者」全部内容
NGC「口袋妖怪XD」彻底攻略
宠物小精灵宝石联盟大串烧
口袋妖怪卡片完全战术分析…更多内容
游戏动漫卡片电影玩具无所不包
打造完美「口袋世界」

VOL.48

# 电子游戏DVD

心动超值价 DVD+CD 9.80元

The Only Way to Enjoyment!

9 Sept 2005

Game Power DVD

◆《零～刺青之声》天野月子MV倾情奉献

◆第三次超级机器人大战α ◆战国Basara◆胜利十一人9

◆悠远传说◆格兰蒂亚3◆高达SEED-D:Generation of C.E.

名作放映厅

《影之心～来自新世界》

幻想传说OVA vol.3




附赠CD 秋之韵




LuLu心情写真

风华四周年

特立独行的RPG战斗系统 特别企划

《旺达与巨像》最新影像公布

恶魔城:苍月的十字架

精彩礼品派送 60 名

# PRESENT

## 本期抽奖截止时间 10月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。



最速时间购买电软


填写当期回函卡

在截止期前寄出

就有可能领取幸运奖品

## A 原版暗黑手办 3名

（随机获取任意一款）




## B 随身玩伴 多罗玩偶 5名



（随机获取任意一款）

## C 亲热天堂精致电话本 20名



## D 原版高达SEED DESTINY EF收藏3 3名



## E SEED笔袋 14名

（随机获取任意一款）



## F 火影胸针 15名



（随机获取任意一款）

## 165期中奖名单

**A 尤娜超大型手办**：云南省/岳云翔

**B NANA手机链**：重庆市/杨松、内蒙古/董玮、河南省/贾威、北京市/贺茗、重庆市/王冬、安徽省/王勇、江西省/叶红波、北京市/尹铮、江苏省/孙涛、辽宁省/刘学硕

**C 精美钥匙扣**：上海市/洪杰翔、浙江省/高翔、浙江省/吴方迪、江苏省/白金伟、四川省/卢由、上海市/陈浩亮、天津市/杨宇、广西省/陈宗轩、陕西省/钱海涛、广东省/李佳洋、天津市/邢巧灵、天津市/钟瑞、上海市/郑延俊、重庆市/孔霖婷、云南省/洪骋、浙江省/冯源、江苏省/郭涛、江苏省/史可、江苏省/王颖、黑龙江省/关靖华、江苏省/赵正荣、云南省/常晓阳、山东省/丁汝金、北京市/安宇、江苏省/茆建

**D 棋魂精致笔袋**：云南省/杨剑洲、云南省/颜洁、浙江省/吕伟锋、山东省/李权、贵州省/刘建英、河北省/王帅、辽宁省/高卿权、河南省/王沛、辽宁省/刘冠杉、上海市/黄吉

**E 原版魔兽种族帽子**：安徽省/沈振平、上海市/王景、天津市/李洋洋、江苏省/吴莹莹

**F 死亡笔记电话本**：河北省/宋涛、广西省/廖凌云、广东省/林丽煌、江苏省/刘晓晨、江西省/何雨峰、辽宁省/徐长鑫、江苏省/胡宏晨、上海市/曹旭东、上海市/曾恕纬、吉林省长/李然、上海市/许天虎、浙江省/陈文巍、湖北省/龙霄、北京市/丁羽、上海市/黄佳鑫、湖南省/柳树明、天津市/李官城、江苏省/曹向振、北京市/张泽华、上海市/李皆欢、云南省/漆晓峰、北京市/詹远杰、上海市/张源源、上海市/韩贞、辽宁省/刘心龙、甘肃省/董梓宇、上海市/汤文婷、上海市/杨捷、湖北省/王荣、广东省/张弘毅

**中国电玩榜中奖名单**

**圣斗士项链**：辽宁省/李霸、河北省/李磊、四川省/赵新宇、吉林省/曲彬、北京市/方文静

**夏日遮阳帽**：上海市/曾广伟、北京市/王阿文

**死神魂笔袋**：北京市/李斌、湖北省/王艳、浙江省/王晋辉、北京市/武翼、广东省/邝俊涛、北京市/王淼、广东省/谭锦敏、黑龙江省/张学智、辽宁省/于永亮、广东省/陆润铮

**火影束口袋**：山西省/刘智、安徽省/张筱为、辽宁省/程颖

## EDITOR'S BLOG

■最近的生活实在平淡，电影方面没有任何可以关注的信息，游戏方面市场也趋于淡季。唯一要等待的，就是三国无双4猛将传的来临。提前收集了很多本作的资料后，突然失望地发现游戏并没有添加最强兵器，实在让我失望。作为一个装备追求者，每一次的猛将传最让我激动的因素就是每个武将新兵器的追求了。如今忽然失去了奋斗的目标，不禁茫然。也许游戏真的在别的地方有所突破，但是我仍然要说……光荣这次是偷工减料了。



■某晚加班至深夜，回家上床就睡，然辗转反侧一小时不能入眠。初，困惑不解，旋即醒悟，起床开机，放入“绿巨人”，激战两个小时，大呼过瘾，之后酣然入梦，此时已然天亮。■又一晚，加班完毕后准备闪人，被雪人叫住，称再写一百字就能完事，望余等之同归。遂翻出魔神英雄传，看完一集，问之，答曰，快了；再看一集，再问，答曰，就好。掏出NDS玩机战J，一话后，问之，答曰，马上；再一话后，再问，雪人哭诉“刚死机了，我一直没存……”我FAINT！



■新进编辑部已经数月了。好容易适应了这里的环境和工作节奏，说起来还多亏了各位先辈的指导和关怀。多谢风林、Perfect、小沛、龙马、北斗、荇菜、无无……还有许多人，在下在这里就不一一道谢了。■不知道为什么，最近本人做杂志的时候总是在赶点。赶急了的时候，所有的文编和美编们都要彻夜加班。最长的一次记录是加班到某日凌晨N点，和风林一起回家。半路上问他怎么样才能让自己得到改进，得到的回答是：要进步，眼睛就要看着人家的长处。



■终于拿到了梦想已久的GBM，欣喜之情溢于言表，大家看本期由我和北斗所做的评测吧，先过过眼瘾，马上大家就能够拥有它了！■杂志上市时，估计中秋节肯定已经过完了，但是小沛现在还不知道这个中秋会怎么过呢？也许会和“任天狗”一起吧，可惜道具里没有月饼。■电软论坛的影像音乐图片区新来了一位版主，这下小沛的工作可以减轻了，不过已经人气高涨的“小沛图片收藏，第N弹！”是不会取消的，喜欢美图的朋友们继续留意小沛今后的动作吧。



我刚刚观看了本年度斗剧CAPCOM FIGHTING JAM的对局之后。心中一种抵触的不快与对CAPCOM的失望从心底流出。让我有这样失望的感觉只源自一个原因，就是游戏性能人物的过于强化似乎已经成为了现今格斗类型游戏的主要发展方向，而这对于依靠人间能力，使用着以操作者能力为主，角色能力为辅的非性能角色不断创造奇迹的达人们来说，实在太不公平了。而到了CFJ这款作品中，已经发展到了人间再难战胜性能的地步。在为梅园大神与DAWN惋惜的同时，我实在难以抑制自己的心中的不满，将人间与性能这永远的对抗放到玩家面前，希望能得到众斗魂的共鸣。

□文/big monster 责编/龙马



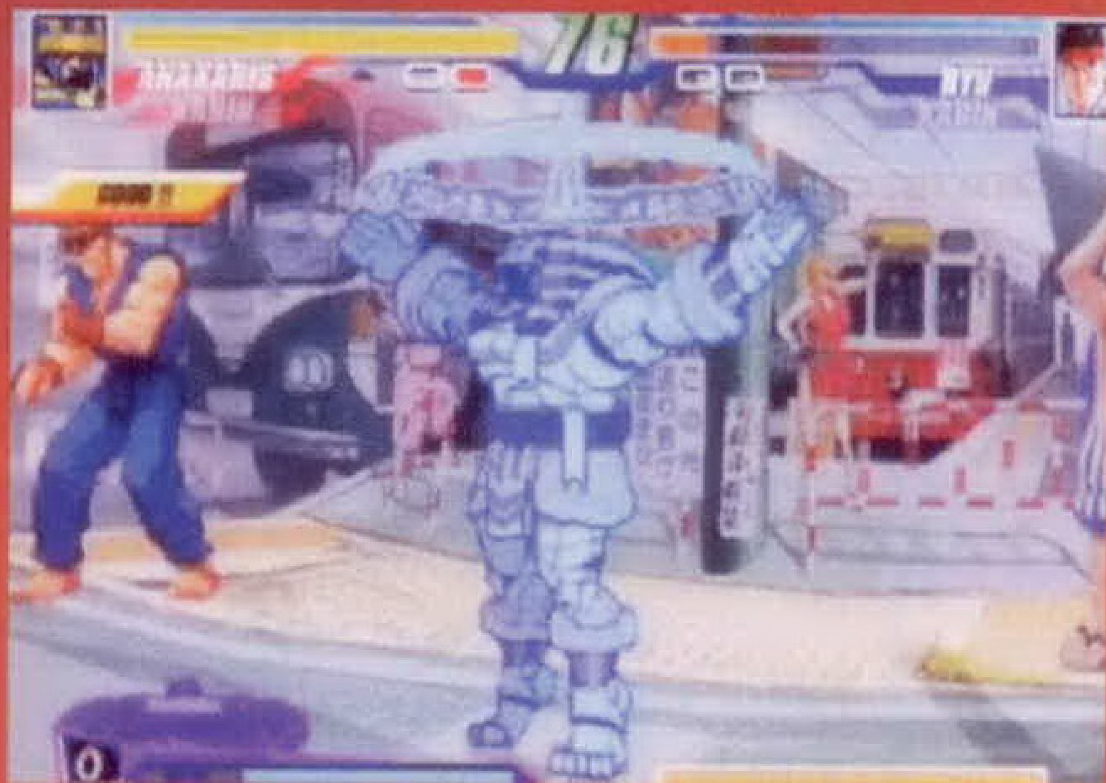
# 格斗游戏永远的对抗 人间与性能

从我们最早接触格斗类型游戏以来，格斗游戏中的人间与性能的对抗就不知不觉中开始了，最早呈现这个对局形态的萌芽典型便是SF2中GUILE与桑吉尔夫的对决。首先要说明的是，作为当时SF2性能角色的接触代表GUILE其实是需要稳定的心态与相当的操作技巧的，但相对与纯人间角色老桑来说，确实在对局中要省心省力了太多。在早期对决中，桑的高级使用者通常只能在旋风掌躲避空中道具与一点一点的地面移动中找寻着自己难得出现的近身机会。局面之惨烈让人无法不为桑的使用者加油叫好,而实际的情况是无情的,虽然也会偶尔出现一局两局的精彩大逆转,但在整个胜率上，能做到1:5都是非常理想化的评价了。那个时候，我们知道了一个依靠人间的角色与性能角色对抗中的艰辛,虽然选择了艰难，但那些坚持挑战自我的强者,在我们的眼中居然比胜利者更为高大……而在我们之后的。

游戏历程中，虽然游戏投入的种类越发繁多,但只要是一款格斗类型的游戏，却每每就会发生这样的人间与性能之战，到今天我忽然明白，这是厂商推广与角色塑造的必然产物。在格斗游戏的市场推广中，如果都是人间角色，必须发挥操作者出众的反应，根性，确认，技巧等多方面要素才能进行对抗，那这个格斗可能是经典的，却绝对不可能是泛大众的国民格斗。而这样的作品推出来，厂商必然是得到好评一片，却弄的血本无归。毕竟，游戏是需要大众投入的，门槛如此之高，甚至降低了一定的娱乐性换来的只是名誉，为商的众会社怕是死也不会建造出这样的游戏中之佛堂。于是在游戏中加入一些角色性能极端优秀，对操作要求却并不高的入门角色，便成为了必然。而这样的角色塑造出来,游戏角色的平衡性便再难把握，要知道，这样的角色给初学者提供了入门的空间，同样，也为一些本来个人能力就很强的强者提供了一条霸者之道……而对于一直坚持人间角色的挑战性达人们来说，每一次遇到这样的对手时，想要获取最后的胜利，就只有对自己进行更高的要求了。早期由于系统的单一，人间角色还可以获得一定的生存空间。但随着时间不断推移，经典名作中越来越出现了对抗性能的落差。SF3.3中的HUGO，GGXX中的ZAPPA,VF4FT中的WOLF与JEFFRY，TK5中的豹王，等等等等，他们的身影越发的孤独，操作人付出的超过别人数倍的努力换来的并不是角色实力的相对增长,而只能尽全力弥补一些必须弥补的不足。我们在这里不能不尊敬这些一直坚持着人间角色与众鬼畜浴血奋斗的斗士们了，他们将格斗游戏上升到一个冲击极限的高度上。让我们能感受到格斗游戏带给我们的精彩与奇迹,却放弃了应该取得的众多荣誉。他们的境界只得仰视。而我不禁要反问，如果厂商们将性能人物与人间角色的实力落差再继续加大，会造成什么样的局面,我们现在就可以估计一下,而实际上，CFJ的出现，让这个假设变为了现实。

在本年度斗剧中，虽然有YSB等超人间角色在SF3.3项目的优秀发挥，但除了SF3.3项目之外（实际也没有晋级决赛），可以审视一下，基本上，全部项目全部被性能角色使用者所垄断。KOFNW背投之神大御所的过早落败。VF4FT中WOLF与JEF决赛圈的消失。TK5中4强角色的全部超性能演出,GGXXRE小川先生利用王道角色血洗会场的豪迈,让全日本ZAPPA之神NIMO无还手之力。以上场景都历历在目，非常令人痛心。而对于CFJ，更是反面教材的最大刻画，我们之后再详细说明。如果格斗游戏今后都如此发展下去，虽然可以看到强者至强的霸气，但一色几位角色之间的对抗就会充斥整个比赛中，格斗游戏如此发展下去，如不后退，也决难进步。而这样的情形已经在斗剧CFJ中表现的淋漓尽致：法老，JEDAH，KARIN三个角色充斥赛场,其他角色就算偶尔有一发挥，也绝对难抵大势，必然走向灭亡。看的我只有以泪洗面，三个角色实力之强大，简直到了惊人的地步，各方面指数达到了S级的强度，让人无法找出破绽。而人间荣誉的唯一坚持者梅园与当年SF2X超级隆使用者DAWN一次又一次的完成了不可能完成的任务后，进入了最后的决赛。我们的愿望是美好的，但在MAGO几近完美的法老操作下，DAWN完败，而梅园使用者A级角色URIEN支撑到了最后决胜局，仍然在最后一次择打中择错，痛失逆转机会。我看着名人TOKIDO都没有出手就取得冠军的这个现实，第一次对自己一直坚持的格斗之路有了置疑，这样的坚持，是不是已经过时了……而胜利,是不是才是格斗唯一的标准。

这个时候我的耳边有响起以前我的好友CARL说的一句话，“人间角色不是用来获得胜利的，是用来获得别人的尊重的，一局关键的胜利，就能证明坚持的价值”。我的心情重新恢复了平静，并将这句话送给所有一直坚持着挑战之路的强者们，正因为有你们的坚持，所以格斗才如此精彩。而这格斗中永远的两极对抗，也会永远的继续下去。



↑dawn的完败并不代表他水平的低下，而相反的，在这样的赛事中能坚持自己的风格，这样的选手才为真达人。

# 日文地狱 BACK TO J-HELL

VOL.002

国际版

三问：みなさん、こんにちは！随着日文地狱的重新开设，我们将在这里竭诚为各位日语初心者和有经验的同学们提供力所能及的服务。

风林：（汗）怎么这开场白说得跟某廉价商场甩货时的广告一样……とにかく、咱们还是继续上一回的内容吧。关于日语的发音……

三问：What？这都已经是第二期连载了，发音还没有处理over吗？

风林：いいか、三问さん。上回因为版面有限，我们只向大家介绍了“五十音图”，也就是日语发音的清音部分。

三问：你不说我还真忘记了。（不要打……）在日语中，除了最基本的五十音之外，还有浊音、半浊音、拗音等发音。时间宝贵，我们这就好好看一看：

## 发音补完计划

| 浊音与半浊音 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| gaがガ | giぎギ | guぐグ | geげゲ | goごゴ |
| zaざザ | jiじジ | zuずズ | zeぜゼ | zoぞゾ |
| daだダ | jiぢヂ | zuづヅ | deでデ | doどド |
| baばバ | biびビ | buぶブ | beべベ | boぼボ |
| paぱパ | piぴピ | puぷプ | peぺペ | poぽポ |

三问：我们所说的浊辅音是和原来的清辅音相对的。如ga行与ka行相对，za行与sa行相对等等，用浊音符号标出来（字母右上方有两个小点）。只有ha行例外，因为它有相对的浊音ba行，以及半浊音pa行，有专门的半浊音符号(右上方是一个小圆圈）。不要问我为什么pa行算做是半浊音，这在日语里是约定俗成的。

风林：这讲解可真不够不厚道……那么，为什么ぢ与じ、づ与ず的罗马字注音完全相同呢？

三问：这个么，还是因为上次说到的“软音”问题。在日语中既然没有ti、tu发音，那么自然也就没有di、du的发音了。ぢ、づ这两个字母按照软音的发音习惯，读音和じ、ず是一样的。实际上在日语中，ぢ、づ两个字母也极少使用，一般仅存在于一些连浊的情况中。比如说，大家熟悉的GTO里“鬼冢”的名字，实际上应该写成おにづか才对。但是在发音的时候读作Onizuka。

风林：明白了。其实这些发音的东西，平时接触得多了也就习惯了。那么，拗音的部分呢？

三问：请大家看下面这张表。

| 拗音 | | |
|---|---|---|
| gyaきゃキャ | gyuきゅキュ | gyoきょキョ |
| shaしゃシャ | shuしゅシュ | shoしょショ |
| chaちゃチャ | chuちゅチュ | choちょチョ |
| nyaにゃニャ | nyuにゅニュ | nyoにょニョ |
| hyaひゃヒャ | hyuひゅヒュ | hyoひょヒョ |
| myaみゃミャ | myuみゅミュ | myoみょミョ |
| ryaりゃリャ | ryuりゅリュ | ryoりょリョ |
| gyaぎゃギャ | gyuぎゅギュ | gyoぎょギョ |
| jaじゃジャ | juじゅジュ | joじょジョ |
| byaびゃビャ | byuびゅビュ | byoびょビョ |
| pyaぴゃピャ | pyuぴゅピュ | pyoぴょピョ |

三问：日语中的拗音是由い段假名与ゃ、ゅ、ょ这三个字母拼在一起发出的。这是双元音的一种。实际上，正规的日语里也只有这一种双元音。在拼写的时候，我们把ゃ、ゅ、ょ这三个字母写得小一点，就是这个样子了。

风林：那么，像sha、cha、ja这样的罗马字拼写……

三问：是的，服部拼写法的习惯。

风林：这些大家基本上都明白了。对了，有读者询问日语中长音的问题。

三问：和许多语言一样，长音在日语中是有区分意义的作用的。比方说，かんしょ是“甘蔗”的意思，而かんしょう却是“干涉”。两者的意义仅仅因为一个长音就有很大不同，请大家一定注意。

## 令人头痛的文字混乱问题

风林：最近的游戏真是越来越不像样子了，我发现以前掌握的日语知识渐渐不够用了。

三问：说到这个问题，其实我也很头痛啊。现在的日语真是太复杂了，基本上什么东西都往里放。你看下面这句话：

「全日本のSRWファンたちは、第３次スーパーロボット大战αの发卖日を待っている。」

（全日本的机战爱好者，都在等着第三次超级机器人大战α的发售日。）

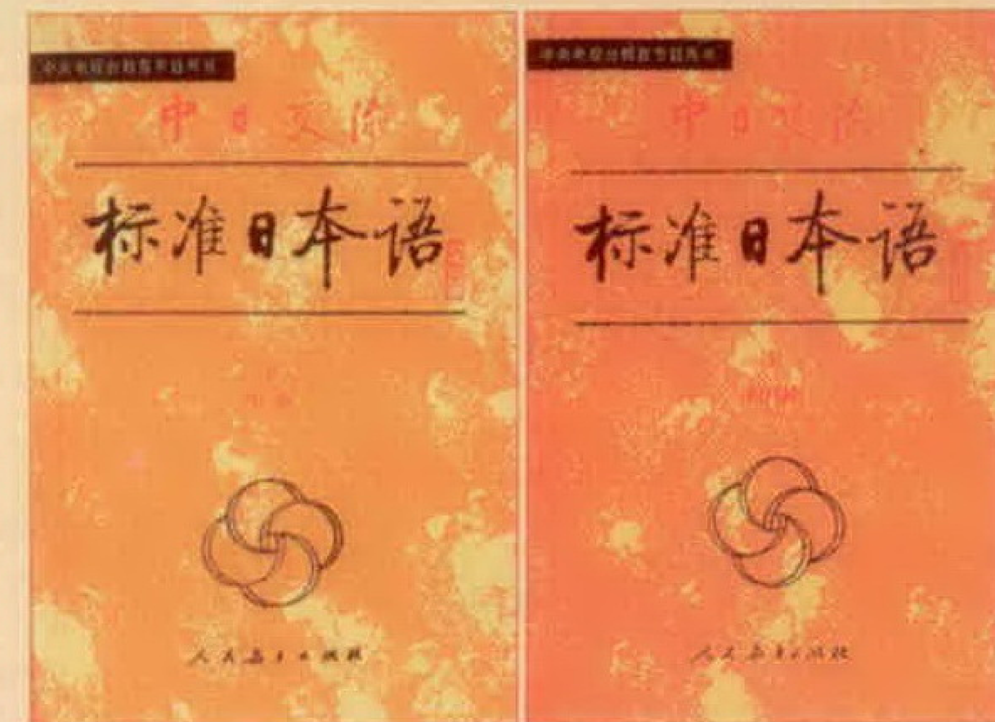
风林：在这句话里，我们可以找到汉字（全日本）、平假名（たち）、片假名（ロボット）、罗马字（SRW），甚至还有个希腊字母混在里面（α）。所以说要想比较好地掌握日语的话，就得把这些东西都弄明白啊。

三问：其实这还不是最麻烦的。以前我玩SS版樱花大战的时候，屏幕上突然出现了一行平假名：「なうろうでぃんぐ」，你猜这是什么？

风林：なう……ろう……でぃんぐ……那不就是NOW LOADING吗？真是汗啊……

三问：这只是日文文字混乱的一个小例子而已。今后我们还会遇到很多更麻烦的场合呢。怎么样，能坚持吗？

风林：这个……你还是自己撑一阵子吧……我有事要走先……



←许多朋友都是从这套教材开始学的吧？

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ア阿 | イ伊 | ウ宇 | エ江 | オ於 |
| カ加 | キ幾 | ク久 | ケ介 | コ己 |
| サ散 | シ之 | ス須 | セ世 | ソ曽 |
| タ多 | チ千 | ツ川 | テ天 | ト止 |
| ナ奈 | ニ仁 | ヌ奴 | ネ祢 | ノ乃 |
| ハ八 | ヒ比 | フ不 | ヘ部 | ホ保 |
| マ末 | ミ三 | ム牟 | メ女 | モ毛 |
| ヤ也 | | ユ由 | | ヨ與 |
| ラ良 | リ利 | ル流 | レ礼 | ロ呂 |
| ワ和 | | | | ヲ乎 |
| ン尔 | | | | |

←日文片假名是由万叶假名（用来注音的汉字）改进而来的。在改进的时候截取了汉字的一部分再加以转化，从而成为现在的样子。片假名在过去主要用来书写政府公文，现在则用于拼写外来语。片假名是现代日语中出现率最高的文字。

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 安 あ | 加 か | 左 さ | 太 た | 奈 な | 波 は | 末 ま | 也 や | 良 ら | 和 わ | 无 ん |
| 以 い | 幾 き | 之 し | 知 ち | 仁 に | 比 ひ | 美 み | | 利 り | 為 ゐ | |
| 宇 う | 久 く | 寸 す | 川 つ | 奴 ぬ | 不 ふ | 武 む | 由 ゆ | 留 る | | |
| 衣 え | 計 け | 世 せ | 天 て | 祢 ね | 部 へ | 女 め | | 礼 れ | 恵 ゑ | |
| 於 お | 己 こ | 曽 そ | 止 と | 乃 の | 保 ほ | 毛 も | 与 よ | 呂 ろ | 遠 を | |

←平假名的来历比较有艺术气息。首先是人们在书写注音汉字时用草书代替楷书，后来又将草书化的汉字改造成平假名，一直被用于书写日常文字，大家见到的地道的日语多是用平假名书写的。

| | | |
|---|---|---|
| 夢 梦 DREAM | 友 友 FRIEND | 望 望 HOPE |
| 気 气 SPIRIT | 開 开 OPEN | 家 家 FAMILY |
| 見 见 SEE | 馳 驰 INSPIRE | 命 命 FATE |
| 機 机 SECRET | 風 风 WIND | 信 信 FAITH |

←以前的日本汉字和古代中国的汉字完全相同。但是由于繁体字过于难写难记，所以日本民间开始有人把汉字简化。（其实在中国也是一样）在战后，日本官方进行文字改革，发布了“当用汉字”共1945个，并且正式对一些繁体字进行了简化。但是日本的简化汉字与中国的简体字仍然有许多区别。

## 日文地狱补课教室已于近日正式开学

严重声明：在执行主编ooo和xxx大人的关怀下（由于当事人不肯透露姓名故在此采取技术手段处理，大家请见谅），日文地狱终于重新回来了。这一次我们制作“国际版”的初衷，也是为了能让各位玩家有个学习外语，排除文字障碍的地方。虽然现在中文化的游戏越来越多，但是还是有许多游戏因为语言问题不能被许多玩家接受。所以我们决定，尽自己的力量给大家提供方便。

也许有的朋友要问，你们开办这个日文地狱，能够达到预期的效果吗？实际上，我们也不知道什么叫作“预期的效果”。但是我们至少要让广大玩家们对现下一些大红大紫的游戏在“内涵”方面有所了解。在大家的身边，到处都是“Game”和“Anime”，很多玩家对于游戏和动画里的角色啊声优啊说起来都如数家珍，但是当这些人们开口说话的时候，大家又能听懂多少呢？

还有就是许多玩家都谈到不好回避的中日关系问题。对于我们来说，日本是一个十分微妙的国家，作为一个中国人，我对日本的感情是很复杂的。但是我也认为，中日两国在将来的合作是要多于对抗，所以学习日本的语言和文化并不是什么可耻的事情，相反地，这样做是很有意义的。孙武当初说过，“知己知彼，百战不殆”。我认为这句话用在这里也没有什么不合适的。



# 神游iQue DS实际应用疑难问题解答

自从神游公司成立以来，连续推出了神游机、小神游、小神游SP等等机型，客观上来讲对于中国大陆行货游戏市场的发展起到了一定的推动作用，尤其是小神游SP可以说是取得了相当不错的销售成绩。今年7月，神游公司出品的iQue DS（以下简称IDS）正式上市，至今已经差不多两个月了，但是还有很多玩家在进行观望。其中固然有价格、软件数量等方面的因素，但是一部分人对于IDS的软硬件性能不了解也是原因之一。因此，本期我们就集中对大家最为关心、疑问最多的几个问题做一番回答。

## Q: IDS的质量如何？比起NDS来有何不同？



有些朋友可能对“国产货”有一种下意识的抵触心理，其实这种情绪大可不必。实际上大家也都知道，现在无论是PS2、XBOX、NGC还是NDS等等游戏机，都是MADE IN CHINA，地地道道的“中国生产”。而神游作为正规的游戏机行货厂商，不仅在质量上有保证，而且能够对用户提供切实的售后服务。所以大家不需要担心IDS在质量上会与NDS有什么差距，而且产品一旦出现故障，行货终究要比水货更加放心。从这个意义上来讲我们是鼓励大家购买和使用行货的。

对于掌机来说，最受到关注、也最容易产生的质量问题可能就是屏幕的“坏点”。从IDS发售后的用户反馈情况来看，坏点问题确实存在。不过这里也必须说明，以目前的液晶屏幕制造技术来讲，“坏点”属于不可避免的现象。液晶屏幕制造行业规范中也有对于坏点的说明，根据屏幕面积的大小，如果坏点数量在一定标准以下的话，并不能算作是硬件故障。而且坏点的问题并不只IDS有，原装的NDS同样也可能产生坏点。经过实际的对比和测试，我们负责任地说，IDS出现坏点的概率并不会比NDS更高。当然，作为用户，我们当然还是希望购买到有完美屏幕的游戏机，这就只能在购买时通过自己实际观测来选择了。对于坚定屏幕坏点的方法，之前的杂志也有过相关的文章介绍，大家可以查阅。如果已经购买了IDS机器并且发现坏点的，可以拿到神游的维修站根据规定来维修。

至于IDS和NDS在硬件方面的不同，最主要的区别就是IDS的内存要比NDS稍大。不过这里有一个概念大家应该弄清楚，就是多出来的这一部分内存只是用来存储中文字库而已，对于游戏的运行速度、画面效果等等都不会有任何的影响。其实游戏机和电脑并不相同，游戏机有固定的硬件规格，并且与软件相适应，以单个的游戏机硬件来讲并不具有什么“升级性”，不能用电脑的概念来生搬硬套。所以对于内存方面的差异大家也完全可以无视了。





↑与NDS相比，IDS增加了汉字显示系统，但是输入法仍然与NDS相同，没有中文输入。

## Q:IDS本身预装的系统软件和应用软件有什么特点？

IDS的系统设定中有中文、英文、法文、意大利文、德文、西班牙文等语言选项，但是没有日文。但令人失望的是IDS本身并没有中文输入系统，而是像NDS一样保留了原有的日文输入法。也就是说，IDS只能显示中文、但是不能输入中文（类似于一些没有配置中文输入法的老式的手机）。当然，在使用IDS自带的PICTOCHAT软件进行联机对话时，可以用手写的方式输入汉字——不过在这种情况下文字其实是以图片的形式来发送的，跟操作系统并没有关系。实际上就算是日版的NDS也可以用这种方法输入“汉字”。

IDS可以通过PICTOCHAT与日版的NDS联机对话，两者之间并无障碍。除了比NDS多出来中文显示的功能之外，在操作系统方面两者也没有其他的差异了。

## Q:IDS对于其他版本游戏的兼容性？



行货主机对于其他版本游戏的兼容性一直是玩家们十分关心的问题。行货PS2主机增加了软件版本识别，使得行货主机无法运行日版、美版软件，而对应的行货软件数量本身又不足，这也成为了影响行货PS2主机销售的主要因素之一。经过我们的测试发现，IDS继承了小神游SP的“传统”，并没有对软件版本兼容性做出任何限制，美版和日版的游戏都可以正常运行。对于某些可以通过一卡多机方式来联机游戏的卡带，也可以通过IDS、NDS互联的方式来运行。无论是使用IDS做主机还是NDS做主机，都不会出现任何问题。因此，大家对于IDS的软件数量不必太过担心，而已经购买过美版、日版游戏的玩家也完全可以使用IDS来运行这些软件了。

不过反过来讲，对应IDS的汉化版游戏软件则无法在NDS上运行。原因是显而易见的，NDS的操作系统中并不包括中文显示，当然也就不能正常运行汉化版的软件了。如果将汉化版软件插入NDS中的话，屏幕上会出现“ONLY FOR IQue DS”的警告字样。

## Q:IDS能否使用烧录卡？

烧录卡是中国掌机玩家接触最多的硬件之一。从GBA时代开始，掌机玩家们就大都拥有了自己的烧录卡。随着NDS的上市，对应的烧录卡也很快出现了。小神游SP可以兼容市面上大部分的GBA烧录卡，而IDS是否也能对应烧录卡呢？

因为IDS兼容GBA软件，所以我们首先测试了GBA烧录卡的情况。通过测试表明，类似EZ2之类现在市面上的主流GBA烧录卡，IDS可以兼容，能够正常运行烧录的GBA游戏。但是对于一些老版本的烧录卡，例如EZ1等等，IDS则不能识别。看来是新老版本硬件结构上的差异导致了兼容性的区别。至于专门对应NDS的游戏烧录卡，情况则有所不同。以NEOFALSH为例，其中烧录的NDS游戏是无法在IDS上运行的。但我们也发现如果这种卡带中烧录的GBA游戏还是可以正常运行，也就是说IDS可以识别卡带硬件，但是对于其中所烧录的NDS游戏程序则通过某种手段进行了加密。

□文责/荇菜

# 游戏乐趣完全发掘

# 绝对隐藏 秘技天地

TOP-SECRET



在家进行捉猴啦3的时候，小沛说现在的动作游戏是不是难度越来越高了。我毫不犹豫地回了他：“现在的动作游戏，秘技少了，却有金手指相助，何难之有？？什么叫难！当年忍者龙剑传1不知还有印象否，先不说能见到最后BOSS的路途之艰辛。见到后，我砸电视，头撞墙，自尽之心都有过，最后BOSS毫不动容，冷血杀手，无敌啊……很多年后，多亏有了EMU的出现，将HP锁定后方才见到了龙剑传1的通关画面，感动的……”嗯？人呢？？回来啊！说你呢！！ □责/龙马

## PS2 荣誉勋章欧陆强袭

日版　秘技实用度：★★

**PS2开启作弊菜单：**

**★暂停游戏，同时按住L、R，然后依次输入下、A、X、黑、B、A(如果不成功，尝试不输入上面的下)**

| | |
|---|---|
| 去掉抬头显示器(H.U.D.) | 打开作弊菜单后，输入黑、L、黑、R、上、Y |
| 摧毁林地(Nemisis) | 打开作弊菜单后，输入右、左、R、L、X、Y |
| 无需搜索即可获得O.S.S文档 | 打开作弊菜单后，输入A、B、R、白、黑、L |
| 关闭弹震效果(Shellshock) | 打开作弊菜单后，输入X、Y、A、B、L、X |
| 自杀 | 打开作弊菜单后，输入B、R、白、Y、L、白 |
| 无限子弹 | 打开作弊菜单后，输入L、Y、B、上、A、A，再次输入则取消 |
| 无限生命 | 打开作弊菜单后，输入白、黑、Y、白、左扳机、左扳机，每个关卡都要重新输入 |

上海　刘洋

## NDS 恶魔城苍月十字架

日版　秘技实用度：★★★★

武器合成的右下显示列中，最上面一行会显示你下一把会合成出什么武器的名字，当你合成到该名字没出现却是出现一个「皇冠」时，恭喜啦，下一把就是这系列的最强武器。合成最强武器有点代价，因为有些会掉打BOSS得来的魂，要为了魂完整度势必合不出最强武器，要最强武器，魂完整度就不会100%。以下是各系列的最强武器及能力。

**★剑　受风祝福之剑（?）：ATK ＋ 35**

有点像当年月下的无限真空之刃，攻击速度很快，可以连打定住大多数皮厚的怪并解决之。特殊聚气攻击无（未知?），需用掉煌虫王(115)的魂。

**★大剑　光辉之剑：ATK ＋ 115**

特殊聚气攻击是苍真右手会瞬间上盔甲并挥出一把更大的剑…XD，需用掉罪人之塔BOSS（109）的魂。

**★突剑　蛇腹剑：ATK ＋ 50**

特殊聚气攻击无（未知?）

**★枪　亘古尼尔之枪：ATK ＋ 54**

特殊聚气攻击是向前方射出激光束。

**★斧　死神镰刀：ATK ＋ 158**

特殊聚气攻击会出现骷髅头，需用掉死神的魂。

**★棍棒　雷神之槌：ATK ＋ 27**

特殊聚气攻击无。（未知?）

**★刀　妖刀村正：ATK ＋ 81**

特殊聚气攻击快速两刀。

**★拳套　西泽拳套：ATK ＋ 11**

特殊聚气攻击上勾拳，有些最强武器的「前一把」其实聚气攻击就有些不一样了，像亘古尼尔之枪的前身是隆基努斯之剑，特攻为三连刺。 而其他未说明的究极武器特效，不再赘述。

北京　王涛

## PS2 彩虹六号目标锁定

日版　秘技实用度：★★★

如果为行动中总是被敌人射杀而苦恼，那之下的这条秘技一定能让你安全完成行动。游戏中隐形秘技：在游戏中按START暂停，按方块进入OPTION，进入CHEAT CODES，然后输入：下、下、下、上、上、上即可。如此隐形迷彩在身，体会无敌的快乐吧。

北京　代远

## NGC MARIO TENNIS

日版　秘技实用度：★★★★

| 隐藏角色 | |
|---|---|
| プロペラヘイホ(变化型) | 单打星星杯冠军 |
| ハナチャン(守备型) | 单打闪电杯冠军 |
| パタパタ(准确型) | 双打星星杯冠军 |
| ボスパックン(力量型) | 双打闪电杯冠军 关闭弹震效果(Shellshock) |
| **隐藏场地** | |
| クッパキャッスルコト | 单打火焰杯冠军 |
| マリオクラシックコト | 双打火焰杯冠军(注：只要有打此类型的冠军赛，每打一场新的就能开启该场地的其它玩法选择) |
| **隐藏小游戏** | |
| メカクッパバトル | 单打香菇杯冠军 |
| コインゲットバトル | 双打香菇杯冠军 |
| パル　シパニック | 单打火球花杯冠军 |
| 耀西的Special Shot特效追加 | 火球花杯冠军(使用时耀西的蛋颜色会随机变化，接着耀西就会变成那种颜色) |
| CP等级MAX追加 | 星球杯冠军(不限单双打) |
| 角色Star模式 | 该名角色拿了单打星星杯冠军就会有该名角色的 |

天津　张建一

## PS2 火影忍者漩涡忍传

日版　秘技实用度：★★★★

**战斗大发现：**

就是在杂兵战的时候按□+X。这样鸣人是滑铲攻击，对到地的敌人可以攻击，并且这样连续的□+X在受到攻击的时候有一定的确率是可以用出替身术反击的，这样在第一段攻击的时候就反击可以减少敌人对你打浮空后的伤害，还是非常实用的，希望大家有小诀窍也拿出来分享?点现确认为，盗贼头目点，都是1分钟消灭头目。但是越来越难，人越来越多。

**★部分回复道具：**

| 道具功效表及需德玉点数 | |
|---|---|
| 滋养丸 | 体力+25 |
| 大滋养丸 | 体力+80 |
| 强力滋养丸 | 体力+200 |
| 超滋养丸 | 体力加满 |
| 兵粮丸 | 查克拉+25% |
| 大兵粮丸 | 查克拉+50% |
| 强力兵粮丸 | 查克拉+75% |
| 超兵粮丸 | 查克拉加满 |
| 双生丸 | 体力+100 查克拉+25% |
| 大双生丸 | 体力+200 查克拉+50% |
| 强力双生丸 | 体力+300 查克拉+70% |
| 超双生丸 | 体力查克拉全满 |

**★目前后面更新了几个还换不到的东西 但是不知道做什么用的，也写出来好了。**

| 道具功效表及需德玉点数 | |
|---|---|
| 猛攻的构 | 体术攻+20 体术防与忍术防各−10 |
| 铁壁的构 | 体术防忍术防各+10 体术攻−10 |
| 三代目的教诲 | 体术攻 体术防 忍术攻 忍术防各+3 |
| ??的真髓 | 影分身2体增加 后面的没看懂……<br>体术攻+10 体术攻+10 |

然后是强化技能札所用的 德玉点数 不断更新中 标有问号的是我已经强化了……但是忘记需要多少点了，希望有心人能帮忙补充一下 谢谢啦！排列的不是特好看 想弄个表格……但是不会弄（好像装备上所有的同一系列 还有加成。）

**能力强化效果追加，分别按照小、中、大、特、这样排列：**

**体术系**

体力强化（根据排序效果分别为 体力上限+20 +30 +50 +50 因为最后一个特占地方少 所以要的点数多 ）

小 50/中 200大/大 500/特 3000

体术系攻击减轻（对体术伤害减少 10% 20% 30%）

小 50/中 200/大 500

体术攻+1 50/+2 50/+3 100/+4 300/+5 500

再+5 1230 形状变换 可同时装备两个+5

对武器系伤害减轻（对武器系伤害减少 10% 20% 30%）

小 50/中 200/大 500

追加效果 气绝（更容易把敌人打晕）2000

追加效果 强（这个好像是击打敌人后德玉出来的更多）1000

**忍术系**

查克拉强化（根据排序效果分别为 查克拉上限+20 +30 +50 +50 因为最后一个特占地方少 所以要的点数多 ）

小 50/中 200/大 500/特 3000

忍术伤害减轻（分别减少10% 20% 30%）

小 50/中 200/大 500

防御力 +1 50/+2 50/+3 100/+4 300/+5 500再/+5 1230 和体术攻一样 形状变换 可同时装备两个+5

忍术攻+10 50/+20 200/+30 1000

查克拉回复强化·小（查克拉回复速度变快）500

封印解除·小（解除封印状态变快）1000

查克拉消费减少·小（查克拉消费减少20%）1000

**特殊系**

战利品增加 1000　瞬身 100　跳蹿 100

简单受身 100　影分身追加×2 都是200

重庆 KK

**编者语：**

个人认为本作在所有火影改编游戏中是最为成功的，角色的个性与特点被刻画的十分到位。

讲解WE系列及其他全部足球游戏的必胜法

# 足球学堂

BE THE NEW WINNER!!

WORLD SOCCER Winning Eleven 9

## WE9防守漫谈



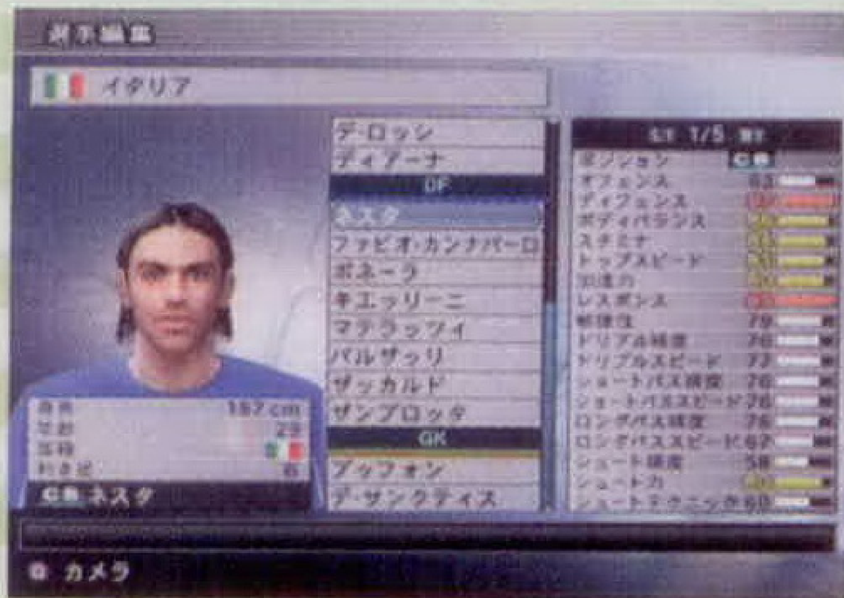
| PS2 | 本刊译名：胜利十一人9 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 体育竞技 | KONAMI | 2005.8.4 | 7140日元 | 2108Kb |
| | DVD-ROM | 日版 | 1-8人 | 全年龄推荐 |

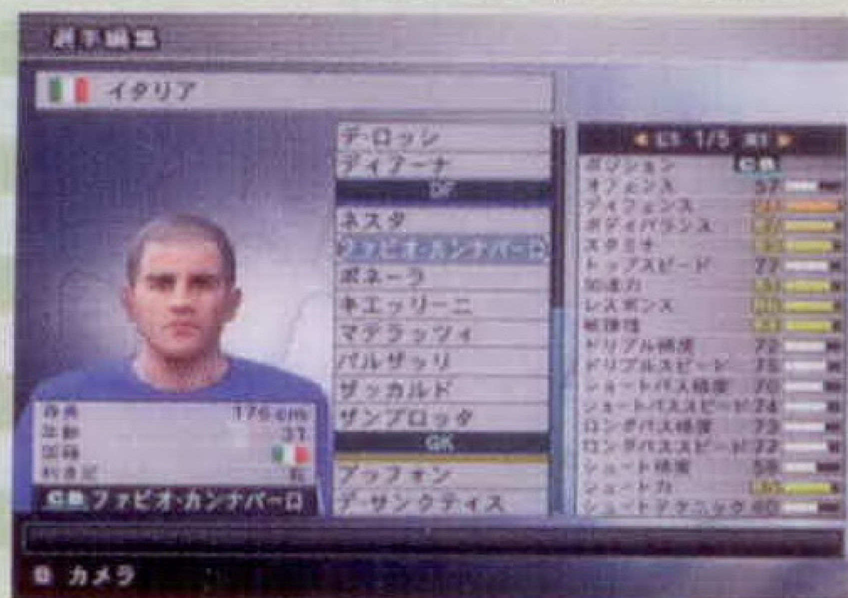
WE9自8月4号推出到现在已经有一个月的时间了，有很多玩家对这代一些操作上的改动都颇有微词，特别是短传精度的降低，对于喜欢一脚传球的玩家来说简直就是毁灭性的打击。虽然说传接配合的失误率有所提高，但WE9对于远射的加强，是对防守的一个极大的考验，历数每一代的WE，防守的难度我个人感觉都要比进攻的难度大，特别是进攻时如果拥有一定的运气，即便在对方防守时没有出现明显的失误，也会造成失球，这种失球一般来说是无法避免的，套用我的一位朋友的话说，就是人不能和天斗啊^_^。所以下边我和大家聊聊排除运气因素后防守的一些要点。



### 关于队员防守能力和防守设定

在从WE7I开始，身体平衡能力，对于防守队员来说，是至关重要的一个数值，一个没有身体平衡的后卫，在和对方强力型前锋直接的身体对抗中，往往会处于下风，比如内斯塔，如果单从防守意识这个数值来说，绝对是顶级的中后卫，但是就是因为他的身体平衡能力数值一般，所以经常可以看到内斯塔被阿德利亚诺、罗纳尔多这样身体好的前锋撞开，获得单刀球射门得分的情景。而在WE9中，防守意识数值的重要性被提升到了一个新的高度，基本已经可以说是选择后卫人员时最重要的数值，其重要性已经超过了身体平衡能力。像内斯塔和卡纳瓦罗这样的卡位型中卫已经成为一跃顶级中卫了。所以大家在中后卫人员的选择上，要优先考虑防守意识这个数值，





防守意识数值高的队员，除了很少形成漏球或其它防守失误外，经常还可以在关键时刻从对方球员身后将球破坏掉。

在特技方面，一条好的后防线，至少需要一名拥有DF统率特技的球员，这样可以使整条后防线造越位的成功率更高，盯人特技对于一名好的防守队员来说也是至关重要的，大家都知道，很多后卫和后腰都拥有这个特技，如果拥有这个特技的队员采用盯人的战术，基本上可以看死对方的进攻队员。铲球特技相对于边后卫和后腰的作用更大些，因为毕竟作为中后卫，由于防守的位置很重要，一旦铲球失败的话，很可能就会给对手形成很大的突破空档。但是铲球作为防守面积最大的一种断球方式，其作用是不容置疑的。拥有铲球特技的球员，铲断的成功率非常高，并且经常可以将球直接断下而不是破坏掉。在这里我多说一句，我认识一些朋友，在踢实况时不喜欢用铲球来断球，全场基本上也铲不了一次球，和他们聊天的时候发现，不喜欢







铲断的朋友基本上要么就是因为怕吃牌，要么就是怕一旦没有铲到球被对手突破。这种想法我并不认同，首先来说，自WE8开始，裁判对于中场的一些犯规的判罚就较松，基本上就算掏牌的话也很少直接红牌罚下，所以大可不必因为怕吃牌而不使用铲球。其次，铲球也是有一定的方式方法的，一味的乱铲不仅会造成犯规，而且还会遭到对手的鄙视，铲球的成功与否也是考验玩家的预判能力。举个小例子，假使对手在边路带球推进的时候，可以操作一名队员（上边已经提到了，最好是边后卫或者后腰），快速的向边路跑动，造成要上前抢断的假象，一般这个时候，对手有时就会选择横向拉球往内线切入，这时就出现了断球的机会，可以操作防守队员果断地向内线方向铲断，往往就会将对手的球抢下来，再有就是在中场对手接到球转身的时候，一般来说，可以根据对手转身的习惯提前判断对手转身的方向而做出铲断，当然，最好也采用一下前边说到的那种声东击西的的方法，朝一个方向跑动来欺骗对手而向另一个方向铲断，成功率也是很高的，但是要注意，到了己方的禁区附近就要减少或者不使用铲球的方式来断球，因为很容易造成犯规（WE9任意球的威力想必大家也都有所了解了）并且如果造成对手突破的话将是致命的，切记。还有一个对于防守队员来说很实用的特技就是新加入的补位特技，补位特技对于中卫来说很重要，英格兰队的两名主力中卫费迪南德和特里都拥有这个特技，所以经常使用英格兰队的朋友可以发现，英格兰队的边后卫或者后腰被对方进攻队员突破后，很快就会有一名中后卫冲上来补防，基本上很少能形成很大的突破空当。



以上和大家聊了聊对于防守队员很重要的四个特技，下边来和大家聊聊防守的一些设定，首先来说说个人设定里边的防守意识设定，我个人对防守意识的理解为防守意识设定越高，球员回撤的速度越快，再有就是在对方进攻队员接球的那一瞬间，意识设定高的队员能更为果断采用贴身逼抢，由于是贴身逼抢，所以身体平衡能力也要相对较好，这样才能将位置卡住，所以我个人的意见是将中卫和后腰的防守意识都调成高，这样在中路的防守和保护上，将相对的要稳固一些，边路的防守意识我一般都设定为中，因为边路特别是边后卫的身体平衡能力较差，如果和对方前锋采用贴身逼抢的话容易被对手挤开，造成突破，相信大多数的玩家也不会用身体单薄的边后卫去

和对手前锋硬碰硬吧。最后说说人盯人的防守设定，首先来说，实行人盯人战术设定的球员最好要具备盯人的特技，由于中后卫的防守区域比较重要，所以不推荐由中卫来实施盯人，我的个人习惯是由边后卫或者后腰来实施盯人战术。我一般喜欢使用的是双后腰的阵型，所以由其中一名来进行盯人防守,效果个人感觉还不错。



## 反击的防守



防守反击，是在WE里非常实用的一种进攻手段，一般来说，防守反击都出现在我方在对方禁区半场罚定位球被对手阻截后（比如角球）。或者就是在进攻中，中场球员在盘带时被对手抢断，形成对手反击之势。面对对手打反击时，有时会出现对方进攻人数比我方防守人数多或者相等的情况。首先来说，心态要冷静，如果对方的进攻队员的人数没有防守队员多,在操作防守队员的时候，尽量不要猛扑,注意一定不要被对手直接晃过。我的个人喜欢是操作防守队员慢慢的向后退，但是不要收缩的太厉害，要和对手的前锋保持一定的距离，大概就是3步左右的距离，注意观察对手的盘带方向，伺机出脚抢断，防反击大多采用磨字诀，尽量的拖延对手推进的速度，给后腰回防的时间，在防守人员的选择顺序上，第一选择肯定是后腰，然后是边后卫，最后是中后卫。中后卫不到迫不得已的情况下，是不能轻易的冲出去防守的。由于防守人数上并不占很大的优势，所以在防守时除非有绝对的把握，尽量不要采用方框加叉子的围抢，还有就是减少铲球的断球方式，因为一旦没有将球断下，就会给对手形成较大的突破口或者传球空当。

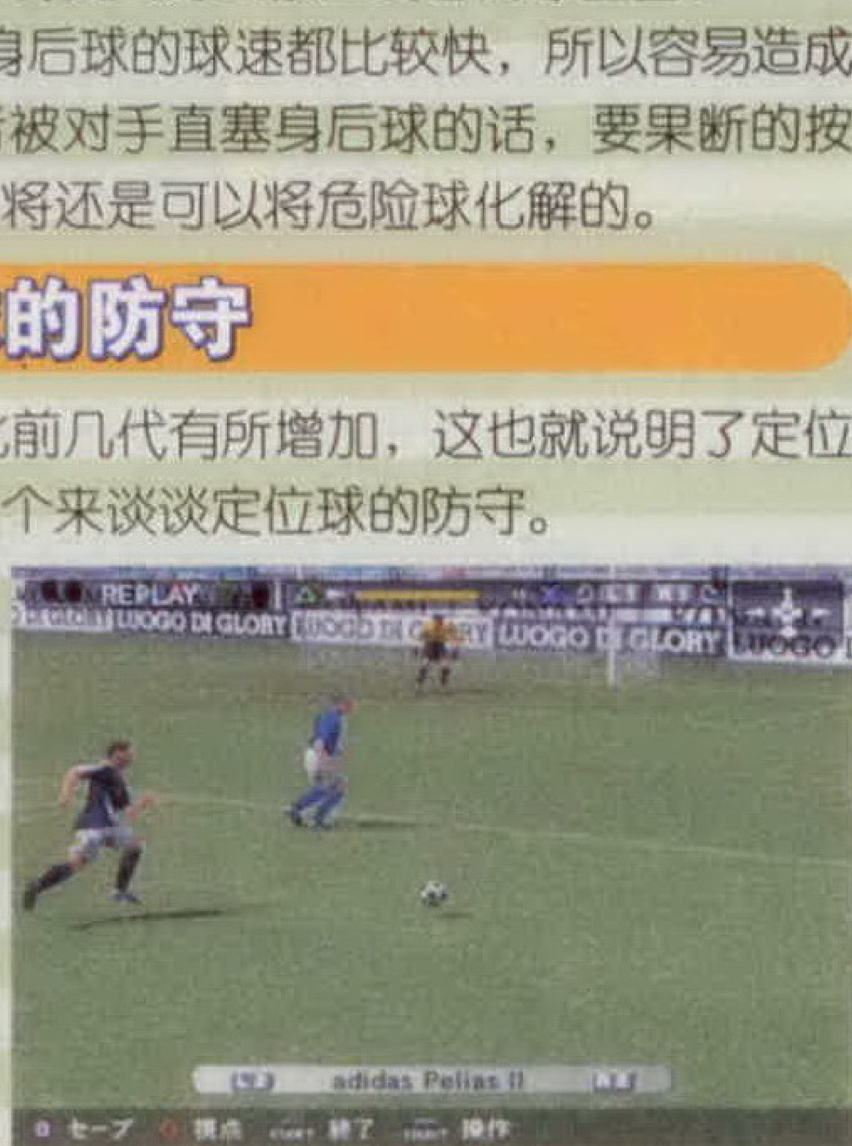
由于WE9的直塞球和L1+三角的吊身后球的球速都比较快，所以容易造成传球失误，如果在后场形成了空当或者被对手直塞身后球的话，要果断的按住三角来控制门将出击，大部分时候门将还是可以将危险球化解的。



## 定位球的防守

WE9的利用定位球得分的成功率比前几代有所增加，这也就说明了定位球的防守难度也加大了，下边和大家逐个来谈谈定位球的防守。



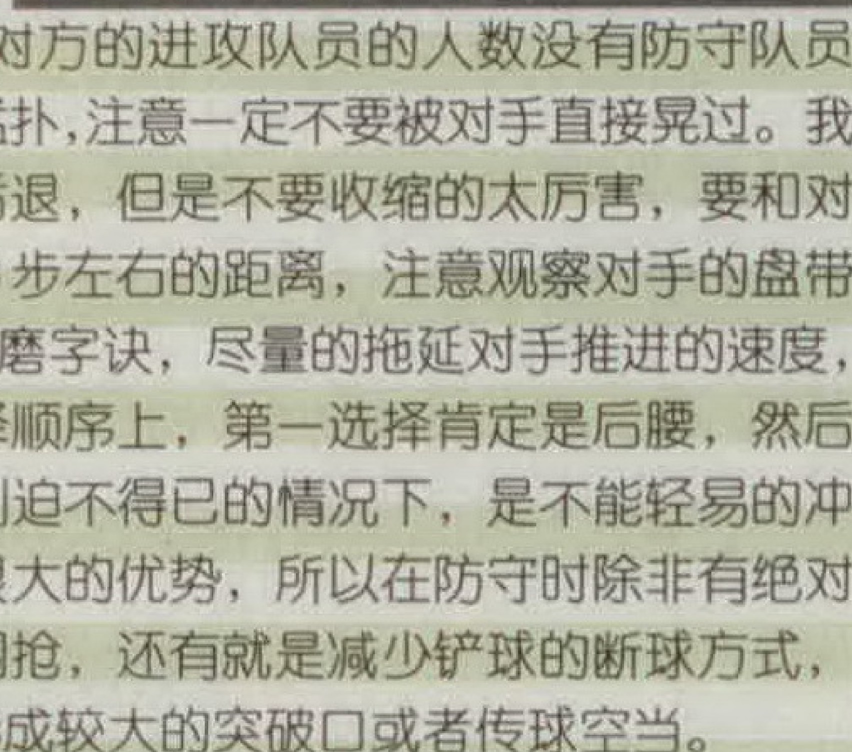


### ✪角球的防守

角球的防守在以往几代，只要连续按叉子或者方框键，后卫基本上都可以在禁区内直接抢到第一点，但是WE9不同，如果只按叉子或者方框键争顶的话，经常会被利用R2键强行移动抢点的对方前锋抢得第一点攻门得分，特别是前点的防守，一定要严密，在对手准备开角球时，就应当操作一名队员站在禁区的前点进行防守，尽量挤在对方前锋的身前，注意，近门柱的那个防守队员千万不要移开，因为一旦被对手抢到前点头球攻门的话，这名站在近门柱的队员经常可以将球挡出，所以这个位置千万不能失去。在对手将角球开出后，一定要先按住R2与对方前锋抢点，就算不能挤在对手的身前，也要贴住对手，然后按方框或者叉子争顶，基本就可以将第一点抢到，将球破坏出禁区。如果发现对手的传球习惯是用脚内侧往禁区内旋的话，也可以选择按住三角键控制门将出击来将球没收或破坏。

### ✪任意球的防守





任意球总的来说，在33米以内的任意球，都有可能破门，当然更远一些也可以，不过需要一些运气因素，一般来说，任意球直接往禁区里吊高球头球攻门得分的几率不是非常大，并且也不是常用战术，在这里就不讨论了，下边着重跟大家说一说能直接攻门得分的几种情况。首先来说说对方直接攻门的防守方法，面对对手直接射门，防守方法相对简单一些，一般只要在对手射门的同时按住三角键，门将就会往人墙后的远角方向提前移动，从而将球没收，除非对手是用贝克汉姆等任意球高手踢出非常刁钻的死角，门将基本都会化解。防守起来比较复杂的就是一拨一射了，经常用一拨一射模式的朋友都知道，这代的一拨一射得分的成功率非常高，30米（我一拨一射进球的最远距离）以内的球都能进，并且命中率不低，对于这种球的防守，首先移动要快，因为对手在拨球射门时也要调整射门的角度，利用这段时间快速的操作一名防守队员站在门将把守的近角前防守，然后在对手将球射出后，按住三角键控制门将出击，大多情况下，球会碰到后卫或者被门将扑出，但是如果射门距离太近了的（比如20-17米）话，这种球还是有很高的命中率，反正我是不只听一个人嘴里说这种球属于BUG的范畴了。哪位朋友有更好的防守这种球的方法，请赐教我一下，我在这里先谢谢了。



## 阵地战的防守

阵地战可以说不仅仅是对双方战术和球员能力的考验,也是对双方心理的考验,在阵地战中的每一次传球、过人或者抢断都是双方心理上的较量。由于WE9的中远距离射门得分的命中率非常高（特别是拥有中距离射门特技的球员），所以在禁区弧顶附近26米左右距离的区域也要严加防守，不能轻易的给对手起脚射门的机会。在防守球员上，优先选择的还是后腰这个位置的队员，这样就算被对手突破的话还有中后卫可以补防，如果对手将攻到禁区前沿附近的时候，这时一定切忌用中后卫猛扑，这样很容易被对手转身抹出空当起脚打门。这时对手在禁区前沿时，如果不分球的话，都会试图用来回的转身或者横拉等假动作，试图晃出空当，所以在这个时候，中后卫一定不要轻易的出脚抢断，可以在封住对手射门的角度后等待对手自己带球转身出现失误，大家都知道，WE9中的横拉的操作被简化了，不用配合R2键就可以使用出来，有很多玩家在进攻时都喜欢频繁的利用横拉过人，对付对手的横拉过人，也是要求后卫卡住位置，不给对手在禁区弧附近起脚的机会，在出脚抢断时要注意不能死按住X键，因为这样很容易造成犯规，上边已经提到了，禁区前任意球的破门率很高，所以要尽量的少给对手任意球的机会。

在现实的比赛中，防守是一支球队能否获得好成绩的关键，在WE中也是如此，而自从WE7开始，靠运气攻入的进球在总进球数中的比重越来越大，使得防守的难度也越来越大，有许多朋友都笑称运气型的选手是最强大的。话虽这么说，但是防守的重要性在WE中还是至关重要的，祝大家能早日练成连运气也无法攻破的混凝土式防守。

□文/瓦片 责/无无



一说起混凝土式的防守来大家都会想到意大利，但实际上意大利在防守方面已经是越来越退步了，尤其是在中路上往往会出现漏洞，大家一定注意。

*The Classical Games of the 20th Century*

# 怀旧长廊



## 三国志战记2

三国志战记是光荣公司出品的经典战略游戏之一，二代更是经典中的经典，无论是画面、系统，还是剧情都比一代大有提高，连锁攻击的设定让玩家再次感受到了战略游戏的魅力。

### 文官翻身一飞冲天

在本系列中，将“知识分子”的地位大大提高，在以往的以三国为题材的作品中（三国无双系列除外），文官经常充当一些可有可无的角色，尤其是在战场上，甚至有些“高级知识分子”从出场到退场一直都从事着开发劳动，终生都不曾出阵杀敌。而在本作中由于没有城市建设的内政时间，很多高级知识分子的能力在战场上得到了发挥，尤其是马良，荀攸之流。双军师的设定更可以利用他们超高的智力，更大地发挥连环的作用，（其中虚报集结等智谋系的战技更是创造高连击记录的法宝）便于玩家运筹帷幄。特别是在游戏后期，必须派遣多支部队出征，仅靠卧龙凤雏等人远不能满足出征的需要时，更能体现出高智力文官的作用。

### 多种战技千变万化

战技可以说是本作的核心之一，分为武艺、智谋与统率三类，每类都对应武将的能力，武将该能力项数值越高使用该类战技给予敌人的伤害越大。在二代中的战技必须自己学得，更需要玩家因材施教，既要让武将学习自己擅长的战技，也要修炼援护等辅助战斗技，以适应各种场合的需要。




可能是考虑到玩家对某些人物的偏爱，在游戏中还有仙人庵存在，只要派遣自己喜爱的武将访问，就可以修炼到平时不能学到的超级强力战技。（极赞其中“大酒宴”这一战技，与张飞真是很配。）

### 连锁杀敌决胜千里

连击杀敌正是本作的魅力所在。由于是半回合制的战斗方式，因此敌我行动的次序并不固定，战略性比普通的战略游戏更强。而连锁杀敌更是取胜的关键，在游戏初期玩家可以依靠吕布、赵云等高攻击人物使用普通攻击，并耗费大量回合数消灭敌军，但是到了游戏后期，还依靠普通攻击取得胜利则有如天方夜谭。因此必须熟知每种战技的攻击范围与效果，还要合理利用军师的连环和连击这两个特殊指令，才能顺利过关。在此介绍两种比较常用的连锁杀敌方式：第一种方法是用陷阱、挑衅等战技将敌人锁定，然后让己方其余部队站好位置，保证发动后能全部攻击该目标。这种方式适用于那些有回合限制作为特别奖赏的关卡，一回合至少可以消灭敌一支部队，如果活用好军师的连锁指令甚至可以消灭多个部队。第二种方法比较复杂，需要玩家对战技了如指掌，而且更需要耐心。首先要把军师锻炼得很强智力越高越好；然后在战场上敌人比较集中的时候，使用虚报集结之类的智谋系战技连环，能锁定的敌人是多多易善；最后让其他的武将移动到合适的位置等待连击。需要注意的是最好能在连击开始就使犄角等能使敌人混乱的战技攻击，然后再使用犄角、一齐攻击等攻击多个目标或者多人攻击一个目标的战技。这种方法适用于创造杀敌记录，不过最好是在游戏后期把武将级别练满后，选择没有特别奖赏的随机战斗。

連鎖十傑

| | 君主名 | 連鎖 | 総撃破数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 曹操 | 14連 | 796383 |
| 2 | 劉備 | 10連 | 730869 |
| 3 | 劉備 | 15連 | 669541 |
| 4 | 劉備 | 15連 | 609793 |
| 5 | 劉備 | 11連 | 606516 |
| 6 | 孫策 | 11連 | 597336 |
| 7 | 曹操 | 13連 | 504080 |
| 8 | 孫策 | 11連 | 496568 |
| 9 | 孫策 | 11連 | 489487 |
| 10 | 劉備 | 16連 | 488631 |

| 撃 | 武将名 | 戦法名 | 撃破数 |
|---|---|---|---|
| 壱 | 郭嘉 | 挑発 | 0 |
| 弐 | 郭嘉 | 声東撃西 | 909 |
| 参 | 郭嘉 | 二虎競食 | 9150 |
| 四 | 郭嘉 | 挟撃 | 12910 |
| 伍 | 曹操 | 一斉攻撃 | 8921 |
| 六 | 曹操 | 莫逆援護 | 14074 |
| 七 | 張遼 | 挟撃 | 73099 |
| 八 | 司馬懿 | 金輪奈落 | 14956 |

△表示切替 ×戻る

### 真正意义的“三国鼎立”

玩惯了光荣三国系列的玩家多半会跟我一样，觉得吴国一直是属于陪衬势力。（当然，三国无双系列除外）尽管东吴文有周瑜陆逊、武有太史慈甘宁，但是总整体上说还是“低人一等”，尤其是其中的三国三，武力九十以上的武将加上早亡的孙坚、孙策也只有四名。而且人数也相对较少，到了后期甚至会感觉无人可用，个人认为吴国的武将比质量远不如蜀，比数量远不如魏。在决战2中尽管吴国占有一席之地，但却是不能使用的第三方势力。然而在本系列却彻底改变了吴国的形象，不但人才济济，连小霸王孙策和女将孙尚香也能活跃在历史的舞台上。这样的设定虽然明显与原著不符合，但是溶入了合理感人的剧情后却能被玩家接受，更让人切实感受到三国鼎立的历史气氛。在二代甚至还有吕布篇设定，还能使用吕布的女儿战斗，喜爱猛将吕布的玩家们可以用自己的双手帮助他统一天下。



□文责/雪飞

# 疯狂出租车(DC)

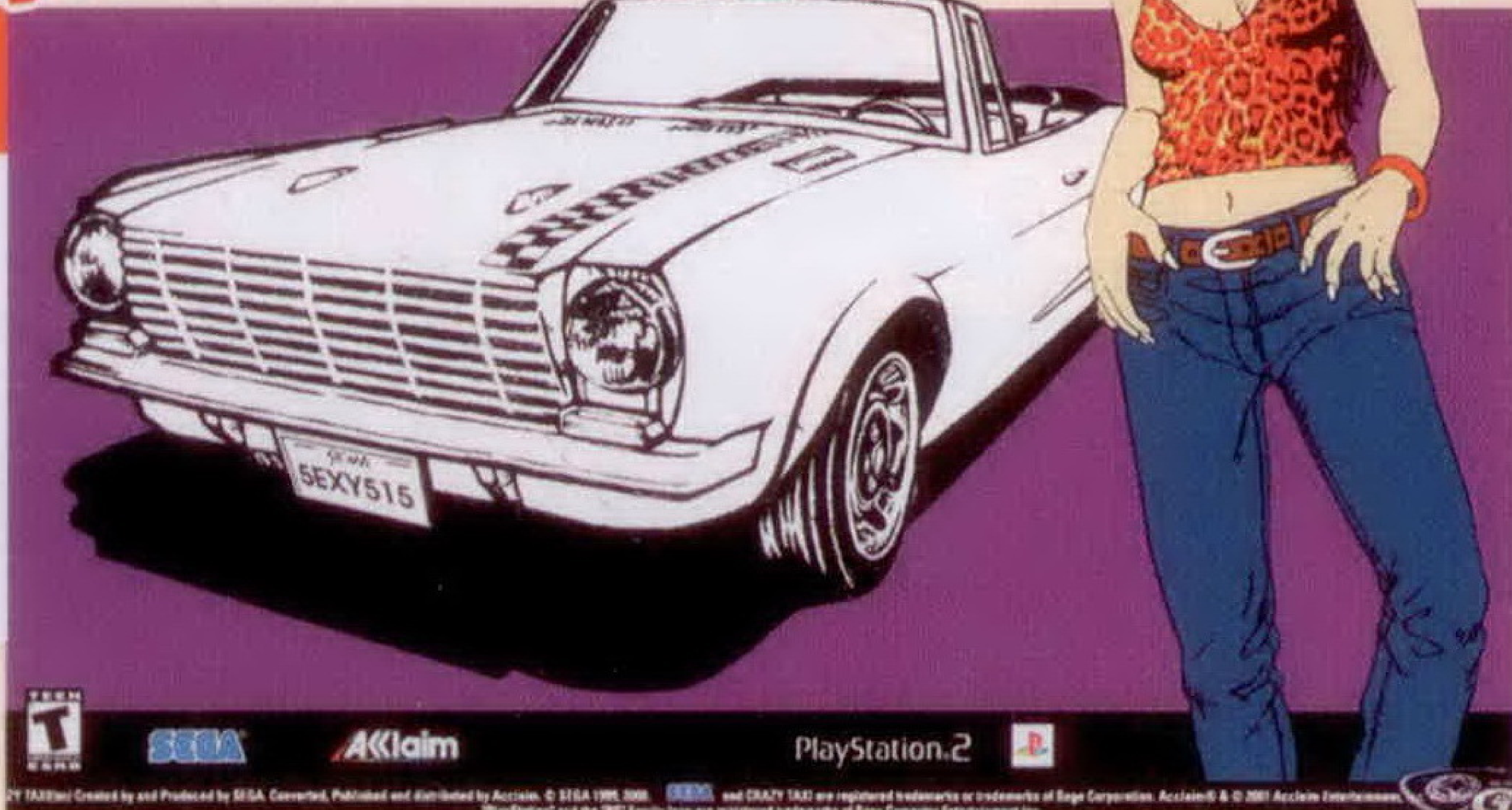
## 疯狂的激情 速度的巅峰












↑瞧，拉着几个客人转了一圈就轻松入手7000多美元，哪里的出租车司机有这本事啊？虽然游戏中的车费金额有些夸张，但是这就是疯狂的回报啊。（笑）

## 独树一帜的模拟驾驶游戏

前一阵美国的保守报纸《基督教科学箴言报》曾经载文记叙该报记者在北京乘坐出租汽车的经历，对中国出租车司机的素质表示高度评价，并且称赞中国正在“为制服狂野的出租车而付出努力”，文字虽然是表扬性的，但是仍对北京出租车的一些情况提出了指摘。不过我不知道这些写稿的先生们平时除了上教堂礼拜或者去酒吧解闷之外，有没有玩游戏的习惯。（耶稣：世界是上帝创造的，游戏机当然也是。）假如这些人也曾经玩过SEGA出的《Crazy Taxi》的话，恐怕他们对中国的出租车状况就没什么好指责的了。因为跟这部游戏里的几位司机相比，中国的任何一位出租车驾驶员都是标准的“五好公民”。



由SEGA AM2研在1999年制作了街机版模拟驾驶游戏《Crazy Taxi》（疯狂出租车），并于2000年1月27日移植到自家主机Dreamcast上。玩家们需要在游戏中扮演一位美国的出租车司机，在西海岸的某座城市（貌似和洛杉矶差不多）担负着迎来送往的任务，按照客人的要求把他们送到各自的目的地。但是这些人的要求很苛刻，居然还规定了时间限制，如果到了时间还没到达目的地的话，他们就会跳车走人，不但不付钱还要把你数落一顿……天啊，这个“的哥”怎么这么难当啊？

错！假如你在这个游戏里循规蹈矩地驾驶，那我可以保证你最后下场惨兮兮。怎么样才能在这个弱肉强食的商业社会生存呢？答案只有一个——违章！玩家必须通过超车、逆行、上山下水（怎么司机和乘客都淹不死……）甚至将其他车辆撞翻的方法，为自己开辟一条前进的道路。不用担心路边的行人们，他们会在被你撞死之前很知趣地躲到一边去的。（换了谁都得这样啊。但是不知为什么，游戏中的行人躲车的技术都是一流的。难道是因为长期生活在这样恶劣的环境里，习惯了的原因？）玩家在驾驶的时候只要记住“在最短时间内赶到目的地”就可以了。当然了，还是尽量少撞到别人比较好，否则会浪费掉大量宝贵时间的。尽管玩家门在游戏里违章驾驶，事故频繁，但是得到的报酬也是相当丰厚的。确实是“疯狂”的出租车啊，价格也疯狂得可以……

## 体会违章时的飞速快感

按照某位玩友之父的评论，“这游戏里的司机搁在中国都得枪毙”。其实就算在美国也不能这样开车啊。严格地讲，这部游戏的制作初衷并不是“模拟驾驶”，而是让玩家们“在模拟世界中体验自由的快感”。其实不止是开车的玩家们，就连坐车的乘客、路边的行人，也都是很疯狂的啊。当你驾车与别的车辆擦肩而过的时候，乘客会兴奋地喊叫，而且给你额外的小费，（这里是出租车还是游乐场？）而当你重重地撞在墙壁或者其他汽车上的时候，他们会生气地叫你注意看路。最有意思的是你去接客人时差点撞到他（她）的时候，客人会大声对你说：“You almost killed me！”明知道这么危险还要搭这种车……真是一座疯狂的城市啊。

## SEGA风格的完美表现

和“横行霸道”系列不同，本作虽然有点疯狂+暴力，（不是“有点”的问题……）但毕竟还是遵循着一定尺度的。这也是SEGA的AM2研追求的游戏风格吧。轻松、欢快、自由、豪爽，构成了这款游戏的主要特征。玩家扮演的毕竟是“有求必应”的服务性角色，而不是无法无天的盗车贼。（Carl Johnson：其实你们比我还要“无法无天”……我抢车之后尽量避免撞车，你们倒好，逮谁撞谁……）这种粗犷的美式游戏风格也正是SEGA带给东方玩家们的意外惊喜。不止是Crazy Taxi系列，像18轮大卡车，Daytona USA，SEGA Rally……这些竞速游戏给大家留下的印象都是一样的，那就是一种追求速度和激情的感觉，SEGA的感觉。玩家们在娱乐自己的同时，还帮助了别人，真是一举两得的事情。（乘客们：没见过脸皮这么厚的人，成天违章还要给自己脸上贴金……）

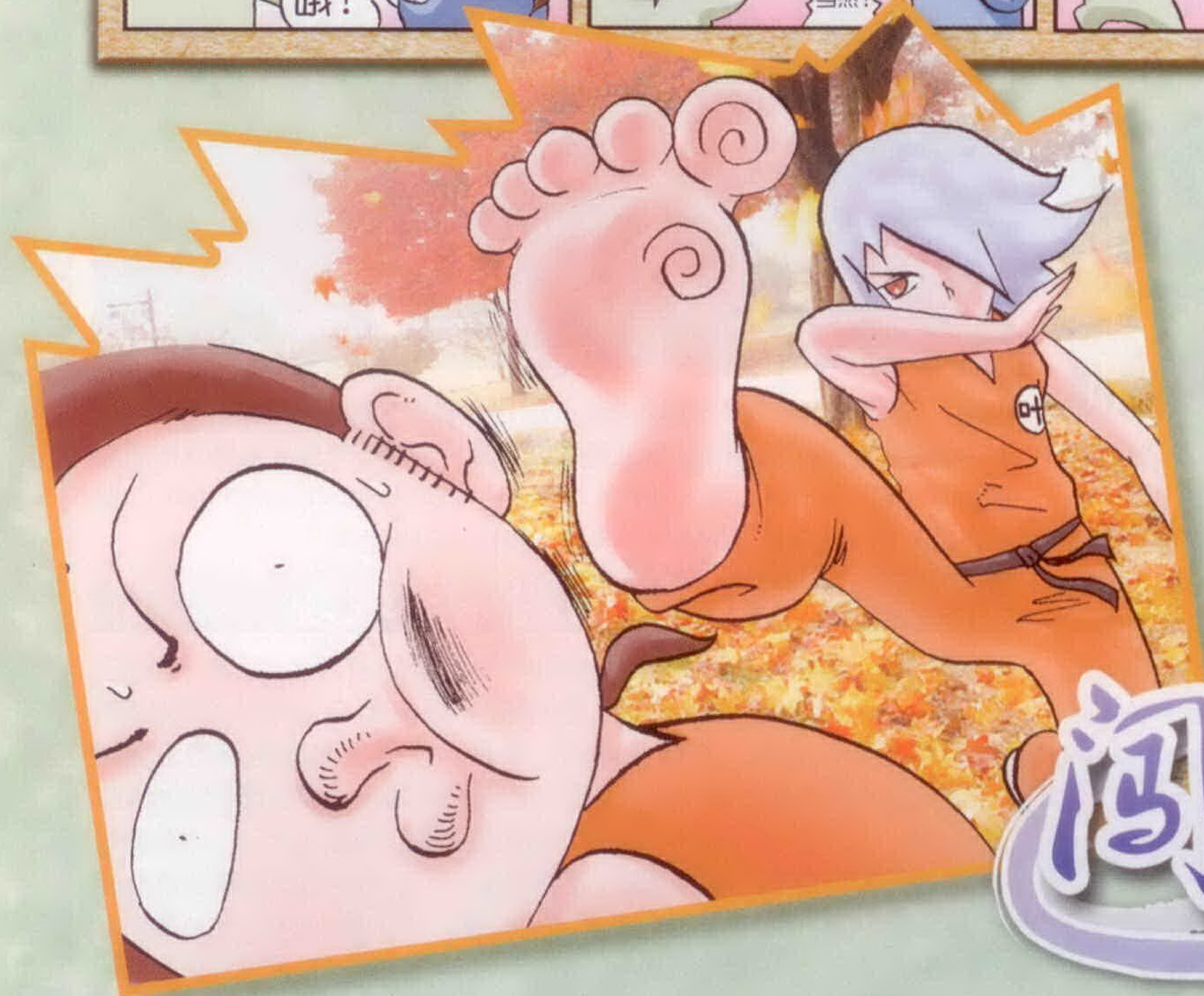


都说好东西不会被埋没。5年来，这部作品先后被移植到PS2和NGC上，在Xbox上还推出了它的最新作。就这样，在一个惬意盎然、可以轻松休息的午后，拿起手柄，伴随着金属感十足的摇滚音乐，在喧嚣的都市里纵情狂奔吧！Let's get CRAZY！Yeah！



↑Xbox继承了欧美的DC玩家市场，SEGA不失时机地将Crazy Taxi的最新作移植到了微软魔盒上，人气依旧。这是一位美国发烧友按照游戏中的花纹自行涂装的真实版疯狂出租车。原来不止是人，汽车也可以Cosplay啊。



是我在漫画里被画得脸很圆的原因么？那么多读者来信要求闯家继续增加篇幅。80%的回函卡上写满了字，到了晚上我横竖睡不着，仔细看了半夜，才从字缝里看出字来，全部都写着两个字是“加页”！还加……你们要叶子死是吧？这分明是吃人呐。

所以在这里我要声明两点：第一，图里那是假的，实际上我很瘦，除了骨头就是肉了，抗不起大折腾；第二，别逼我，否则我哪天真的死给你们看。

虽然秋天才刚开始，我已经在准备过冬的心情了，我最喜欢冬天了，穿得那么多，摔了跟头也不会痛。

所有正在攒钱买机的同学，加油！ □主持/唯夜

# 闯关族的家

## 第一百六十七回

### “生做游戏人，死做游戏鬼。”

——山东青岛 李权

**湖南 田硕** 我想很严肃地指出，现在的攻略越来越浮躁了，为了追求速度而不计质量，错误随处可见。大部分RPG都是枯燥的流程，一款游戏一点儿隐藏要素都没有吗？看来这世道真的是变了，当年PS时代，一款好游戏可以玩上好几遍都觉得有意思，直到把隐藏要素发掘完，可现在呢……



浮躁，我们有些浮躁。这里面有被外部节奏所逼赶的原因，也有我们自己的主观因素。一直都可以听到有人提出此类问题和意见，而恐怕令大家不解或者不满的是，怎么不见叶子对此有什么说法？叶子该怎样回应呢？——辩解吗？那毫无诚意；道歉吗？只是这样也毫无意义。所以我是想用行动来说话，我们做出来让大家看。

——那你们做得可真差劲。我也听到过这样的声音，不过真是这样吗？在来电软之前，叶子也是她的读者，那时杂志的内容与现在比起来，其中有着怎样的变化，有心的人都可以看出来。但，我们做得还远远不够，这是肯定的。譬如田硕读者提出的“欠缺研究”的问题，这个我们以后会尤其注意加强的。

**天津 werwrw** 她不是叶子吧，风林？

一天下午，我去器械区练杠铃卧推。我喜欢推最沉的那一个，因为只有少数男生可以在其上一博。我正躺着拼命使劲时，一矮胖的女生走过来，立于旁边，活动着手腕，眼中似乎闪烁着不屑的光芒。我一向尊重女士，也知道女生中卧虎藏龙，马上放弃了还没做完的这一组，让给这位女士……

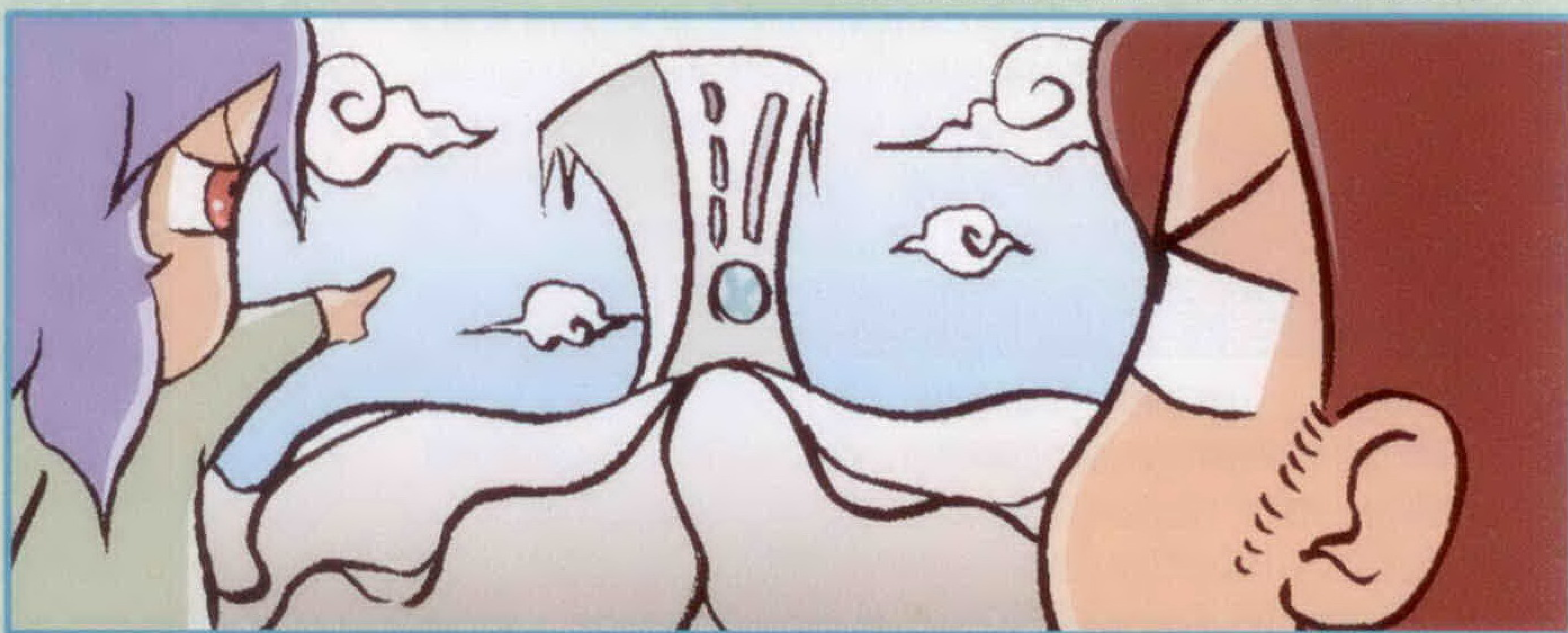
我一让开，这女生毫不客气地把腿往杠铃棍上一搭，倒躺在平板上做起了仰卧起坐……

不是！俺是北京的
乙酉年 唯夜

**江苏常州 笑蚊** 发现好几个朋友，向来打游戏都是START一路到底，游戏开场不看，option也不看，剧情也略过，真不知道他们把这个游戏玩穿后有什么收获。



人各有志吗，我们觉得有乐趣的地方也许人家就找不到吸引力呢。不看剧情吗……虽然我个人一般是不会这么做啦，但认为看那个没劲的也很正常，而且如果对日语不是很懂的话，看了恐怕也只会被弄个头晕脑涨。不过为什么说我“一般会看”呢，那是因为有些游戏的剧情确实也又臭又长，相信大家也都遇到过这种不能忍的情况吧？但是option这东西，叶子拿到游戏是一定会先去看的，我喜欢对一样东西有尽可能的掌握。



**河南郑州 王午豪**

前些日子父母要求我记日记，我记了几天觉得没趣，便用此本记一些出招表和秘技之类的东西。

几天后，老妈以审视犯人的眼光看着我，说："你是不是干了什么事，或者不想让我们看你的日记本,不然记了这些圈叉三角方块究竟是什么意思?"我："啊……这个……应该……"奉劝大家记秘技不要用日记本啊。

日记是心情的反应，至少我是这样认为的。记与不记的，旁人、自己都勉强不得。叶子个人不太喜欢"记日记是一种习惯"这样的说法——要是什么可说的，净记一日三餐，我还不如去买本菜谱呢。

叶子是没怎么记过日记啦，因为一想到属于自己的思绪可能会被别人看到，总觉得有些别扭。父母要求孩子记日记，而且还要翻阅检查，那这日记算是什么意思呢？我觉得这样不好，每个人都要有自己的空间。

## "爱家就在不言中。"

——河北保定 衣红亮




**浙江新昌 吕伟锋**

说到龙哥热线与家，听说你们都选网上的问题与留言，很少登写信的内容,我们寄封信实在是不容易啊。网络的速度快，问题可以立马解决，但我们写信的要等到你们回音，那可就难了。写了那么多回函卡，从来没刊登过,希望小编们多照顾我们写信族。

又是听说，我都快没有言语了……这么多种版本的"听说"大家都是从哪里得来的呢？小夜可从来没说过"只选网上的留言"啊。前些期还被误会成"家里只登书面来信"……我、我两边不是人啊。别拦我，趁着最近台风紧，我去跳太平洋了。

**上海 宗硕泓**

叶子姐好，这是我第五次写回函卡了,虽然我知道这次也不会刊登出来，但是一想到能和叶子说上几句话何尝不是一种甜蜜。本人很少上网，只能常年寄回函卡以解对家的相思之苦。虽然我还是一位无机族，但我却很爱电软，很爱家。只是回函卡三番两次寄出却了无音讯，这委实让人黯然神伤。但不管怎样,我都支持你们,希望"百尺竿头更进一步"。



要知道伤心总是难免的……但谢谢你的一往情深。

说起这回函卡，现在叶子桌子上堆的卡片足以把我埋了,看到我手软啊。有照顾不到的情况,实在是抱歉呢。不过正如以前有位读者的趣言——"上阎家宛如中奖"，这么想的话，要是随随便便就可以登上的话，那也没什么成就感了。人生吗，就需要给自己惊喜。

## 我们女生，给他好看！

**广西桂林 廖凌云**

说到玩游戏，其实是老爸将我一手培养起来的。从以前的卡带到现在的电脑、PS2。听男孩子说会玩游戏的女孩子聪明，那我真的要感谢老爸帮我培养出这么伟大的兴趣。玩起游戏的时候，淑女的样子全byebye了，呵呵。玩格斗游戏时，在现实中K不过男生，在游戏里可就不一定了。

我游戏的另一半乐趣呢，就是玩COS啦。最近几个月，做了一套零·红蝶女主角天苍MM的衣服，漫展时还穿去了。

总之，游戏带给我许多乐趣，将来我老得掉牙的时候照样要玩，玩到老！(汗，想得太远了……)



去做COSPLAY了？那还不赶紧把照片交到家里来！不知你COS的是姐姐还是妹妹，如果是前者的话，那你走路时是不是也要学她跛脚的样子(我是不是太邪恶了一点儿)？

另外，在家里炫自己的幸福可是很危险的，那么多同学都还艰苦着呢……来，俯耳过来，姐姐给你一点建议：男人的嫉妒也是很可怕的哦。

**江苏苏州 王梦铖**

叶子，我是一个游戏狂，但不管多好玩的游戏，只要上手不到两天就会腻烦，所以最近已将GBA和PS2全交给兄弟们了。但我现在又手痒了，又想玩了，请问这该怎么"医治"？我苦恼中！

很简单，把PS2和GBA寄给我，这样你想要也要不回去了，就可以彻底绝了这个念头，根治！




## 半个月

初一买电软 初四就看完
初五没事干 欲到家里转 准备开水灌
初八心里乱 再把电软翻 狂把攻略看
端出PS2战
没事干……没事干……
还是等到十五再次把家还

——安徽合肥 加盐有点甜

**天津 张海毅**

请问叶子姐姐，在以前几期里，目录之前总有几位编辑的话，尤其是荇菜，在结尾总是写一段小诗，这几期里却不曾看到，是不是小编们都偷懒啦？

看书不仔细哦——请向后翻，在书的最后一页，赠品名单的下方，看见了吗？——Editor's Blog。嗯，通俗一点儿理解的话，就是我们变成赠品了……

别看荇菜长成那样，却是个追求文学的青年呢。

## 我秀流 Show yourself



→上海 陆志伟
这个画风果然够邪恶，人物的肢体语言已经扭曲到有JoJo的风格了。




←湖北武汉 肖小龙
画得不错，只是线条稍显简单。一护脑袋上挂的东西，我一开始还以为是……




←北京 孙欣
原稿的色彩……上得太重了，几乎是满江红啊，不过气势倒是有了。




←广西南宁 潘文凯
脸可有些扭曲喽，关键在于右手，渚薰是怎么拿住那罐饮料的？使徒果然就是不一样。



# 寻找你身边的电软

嘿嘿……老早就想去拍这组照片，只是苦于一直没找到合适的时机——有心情的时候没时间；有时间的时候没心情；有心情有时间的时候我却没有钱……好了，别打了，我不引用歌词了。

旁边的照片摄自于北京的电玩集散地——鼓楼。说起这片神奇的地方，有数种产业颇为繁盛：首先就是游戏店；然后就是经营动漫、周边以及新奇饰物的小店。等玩过了之后，你得吃吧？所以饭店馆子是少不了的；吃过了之后，你得穿吧？（好像不是必然的逻辑……）所以间或还有一些服装店；而穿过了之后呢……你得买厨具吧？




月亮对这块牌子的态度，已经由当初的咬牙切齿变成了看到它就傻笑。

突然想到，不会有读者认为这是在做广告吧……那叶子可要去撞墙了，八竿子打不着的事哦。照片所摄，博君一笑尔。




你别笑，这一片儿卖厨具的还真是出奇地集中，其中呢，就有“传颂”已久的“飞月厨具”了——月亮多次在不同场合念叨过这件事，月亮，这真的不是你开的吗？

另外一个也很明显啦——木木秀，其实晚上的时候，牌子的灯光亮起来，会更好看。

大家的身边，一定也存在与我们的杂志有着趣味联系的各种事物吧，不妨拿出相机，把它们都记录下来，踊跃参与——寻找你身边的电软，我们会选出幸运读者回赠精美礼品的哦。

**重庆 陈亮** 叶子，我近来遇到了很多怪事，比如自己房间的灯突然自动打开；电视看着看着音量自动上升，而我什么都没按；用模拟器玩机战OG2，第二话里那个BOSS，我一下都没碰它，取得熟练度后，它就说了两句话，就走人了！而攻略说要把它的HP打到6000以下，它才会撤退……我所在的这个世界是真实的吗？

我觉得吧，真实到不能再真实了。房间的灯突然自己亮，那是之前停电而你没关开关；电视音量自己上升，那是遥控器被你的屁股坐到了；BOSS不用打就跑了……来，看着我的眼睛，你确定自己没做过修改或者类似的举动吗？

我所遇到的唯一不真实的事，就是月底那个空空的钱包……

「爱上了游戏有时候就像爱上了一个人一样，令人疯狂。」

——湖北襄樊 李璞

**北京 方文静** 七雪姐姐COS的艾德华好帅阿！一开始我还真没看出来。我喜欢她背靠着栏杆，手上拿着指南针的那一张啦！真的好像男生。

**新疆伊宁 陈戈** 有时一边想游戏一边上WC，一蹲就是一个多小时，被同学誉为“厕所幽灵”。

**广西田林 严安** 无论怎么抒发感想，无论怎么坚持发言，“家”总是难得登上我的语句。如果是龙哥在跟家抢地盘，我坚决号召群众打倒他。无奈的期待，无奈的幻想，这次的信件不留言，即使要留也是千言万语。只言片语不能代表什么，只有坚持以恒的信件来表达我不变的思念。

**江苏江阴 居晨骏** 真同情叶子你一天只睡不到8小时，如果把我睡觉的时间给你有多好（我每天又可以多出8+N小时来玩PS2了）！

**湖北鄂州 柯琦** 在所有我看过的杂志中，电软是读编交流栏目在总页数中所占比重最大的，这也是我支持电软的原因之一。

**北京 陈帅** 你们送的海报上总是有折痕，多影响美观啊！我给你们出个主意，你们只须把杂志做得大一些，也不用太大，跟海报一样大就好了……

**江苏南京 白金伟** 作为一名战士，还是不要说太多的话好，沉默一点会比较酷！

**河北衡水 宋涛** 不知谁晚上11点多还给我打电话，我要是在睡觉也好，可我正聚精会神地玩“刺青之声”呢……一阵眩晕后我冲电话狂吼一阵，关上PS2，下定决心，以后坚决不在晚上玩“零”，改成白天玩！——为了心脏的健康，要讲一些策略。

**常州 陈晓东** 游戏，让我体验着另外一种生活——浪漫、幻想，还穿插着友情、爱情。虽然虚无，却也真实。游戏是最高艺术，是生命的有机调和剂！

**广东惠东 曾宇龙** 每次从书店里把电软抱出来时，我都会不自觉地想这期家又会有什么变化或者有什么内容。每次我都会发现家的成员在增多，更多热爱游戏的人参加了进来，令我觉得有许多志同道合的朋友和我一起为游戏而努力。真的感谢家。

江苏镇江 史季风

刚打开电软，便是GTA的专题，写得深刻！就在买到这期电软的上午，我还和同学们聊着GTA呢。当我告诉他们有“热咖啡”时，他们还很想试试。不过事实上,我国玩此游戏的人也很多，并且年龄都不算高，但还基本没因此有暴力事件发生；看样子我们这儿的玩家与欧美玩家对待游戏的态度还是有差别的。

对于这款游戏，我也玩了不少，但现在还是敬而远之。因为玩它使我有负罪感,心情很压抑。看着别的同学玩得开心，我在想，这对于我们玩家是福还是祸呢？



游戏作为大众娱乐，需要承担一定的道德义务。其实正如之前杂志上评论过的，这次GTA受到了国会级别的关注，最主要的不是因为它色情了——西方成人产业中的暴力和色情可比这个露骨得多；关键在于，它说了谎。在西方的思维和价值体系中，“诚实”是最最关键和基本的概念。一个人可以犯错误，但关键是，你要说实话。其实从这一点出发，我们可以学到更多。

北京 张延祚

刚从鼓楼回来，本想买个PSP的游戏，可是无论到哪家店一问：“您这有PSP游戏吗？”老板都会告诉我：“你还买PSP游戏？D版都出了，拿机子来吧，我帮你下载，一个20。”听了这样的话，我心里很难受。作为一个中国玩家，本来就享受不到很多游戏应有的乐趣，现在好不容易攒了几个钱想支持一回正版，可倒好，被一盆冷水给浇了！

其实本人不是不想省钱，谁愿意一下掏好几百呢，但就是想支持一下。

所以我现在冒着被西红柿砸死的危险，跟全国所有玩家说一声：“支持正版！”




## “花花好可爱。”

——河北承德 陈伟

延吉 游戏童年

憋在心中好多天,今天借酒吐真言——就想问下,每当你们完成一期电软时,自己会收藏一本吗？如果是的话，过后你们自己看自己写的文章是什么感觉？

这事儿不必借酒才敢说出来吧？我还以为是找我借钱呢……

杂志的话，我们自己当然会留啦，以备日后查阅之用。每次拿到新书，一般来说会先找错，看看自己上期是否有什么疏忽，一旦发现，或龇牙咧嘴或拍桌子大叫或满地打滚……

河北黄骅 王骥

我来“家”快一年了，但对家还是不太了解，有件事向请教你一下：咱家的厕所在哪里？

很严重的问题！王骥读者的洞察力很敏锐啊，你要是不说叶子还真没想到——以后家里会考虑特别辟出一块地方,命名为“厕所”……不过，你先告诉我,有谁愿意自己的文字被放到那里去吗……其实生化2那么赞的游戏,整个警署里不也没有厕所？

## “吾…ギエン…敌…すべて…倒す。”

**From：真三国无双 推荐人：雪飞**

“我……魏延……敌人……全部……打倒。”

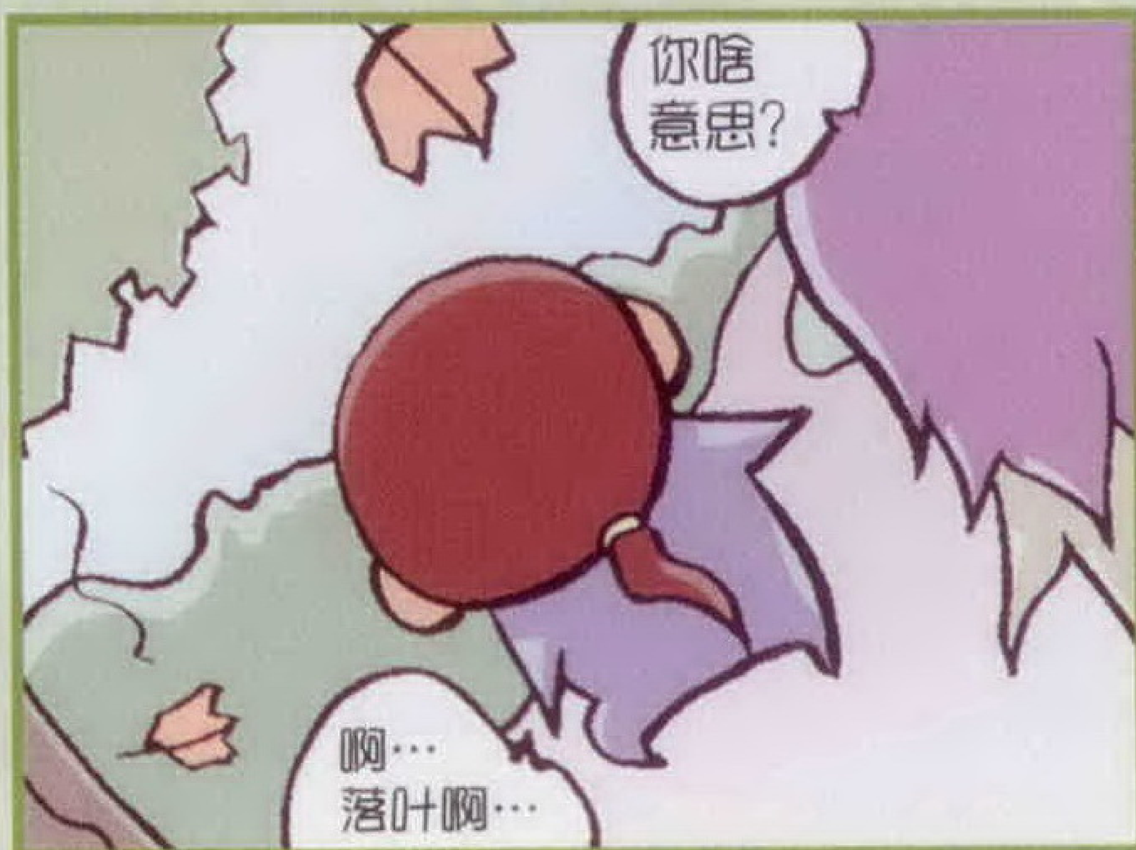
这期小夜采访的人物是雪飞，满心期待他会说一句要么特酷要么很有哲理的台词，没想到其以一种死气活样的语气来了这么一句，你别说，学得还真像。

“你……你就喜欢这样的啊？”

“啊，我觉得挺有性格的。”

说话省略所有助词，吐字压抑深沉，这就是KOEI演绎出的“面具魏延”。看得出日本人还是挺喜欢魏延的，特意给其设计了令人印象如此深刻的造型。现在有不少为胃炎平反的文章,其确实既有武力也有智谋,只不过脾气和思考回路,不对猪哥的口味就是了。

还有传说称文长同学实为一美男子，关于这一点……在无双里，我们能看见的也只是那个长得很英俊的下巴了。




福建德化 颜劲达

猫失踪了！快五天了，每次起床后打开门，都希望看见它，撒娇地擦着我的腿讨东西吃……愿上天保佑它，它已经残疾了，请别再让它受伤。

唯夜喜欢猫吧？多罗喜欢吗？我喜欢哆啦A梦……的口袋，想从里面拿出时光机回到五天前……

May God bless it。好可怜，你当初是因为看见它受伤而收养它的吗？不管怎样，真的是很有爱心，上天会赐予你及你周围的一切以幸福的。

叶子很喜欢猫，但近来经常会从报刊或电视上看到一些没有爱心的人虐待猫狗的新闻。真是太残忍了！都是生命，何以能冷血到这种程度？！

## “我对游戏的理解是：花钱买快乐。”

——广东新丰 许非

广东广州 丁一凡

夜子姐，你们杂志社的伙食怎么样啊？至少不要让自己觉得委屈了就好。叶子有没有试过玩游戏玩累了把PS2当枕头呢？



俺们这疙瘩天天吃盒饭，每次开饭前就宛若等待彩票开奖——因为你不知道翻开盖子里面会是什么配菜。如果今天的菜很怡人，那就是赚到了；如果不幸……那就含着眼泪一起下肚吧。PS2当枕头……挺不错的啊，建议你开着PS2，这样它的风扇还可以给你吹着，多惬意。

## 我秀流 Show yourself



←江苏 Terra

好的地方就不说了，关键是头发，上面怎么是平的？好像撞到了墙一般，人家姑娘还小，还不赶紧给揉揉。

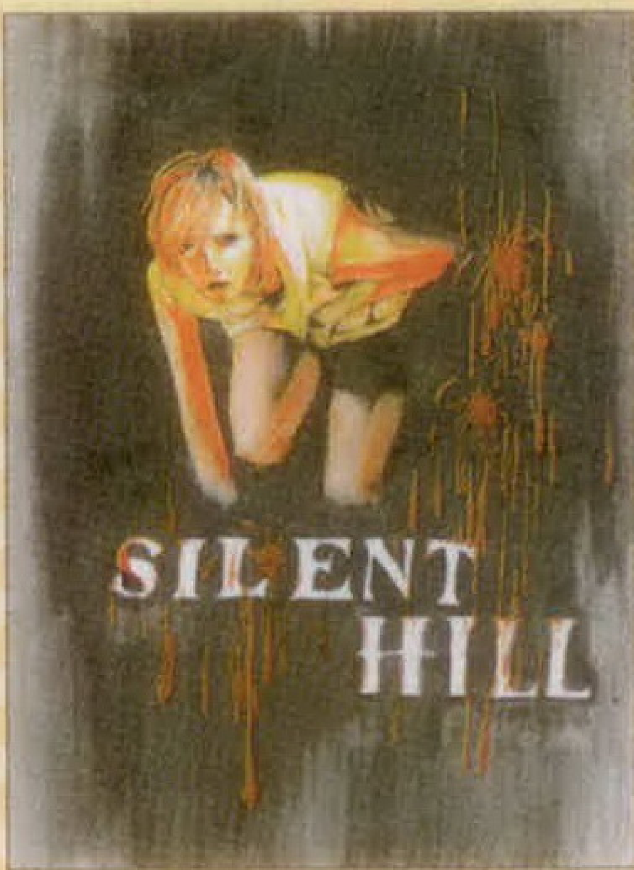


↑河の草

眼睛……好像……不应该是在这张脸上的哎。

↓四川自贡 王强

痛苦在这张画里倒是展现得比较充分,Heather好像丢了钱？







→韩墨

颇有解构（解剖？）主义的风格。叶子眼拙，没认出来这是源自于哪里的人物。这头发的感觉不错。



→北京 杨卫东

原作也只能放到这种大小了，以后也要多画些原创性强的作品来。

辽宁丹东 刘冠杉

上了高三之后，终于发现中国教育的弊端——中国教育给我这种人留下的free time太少了。面对自己痴迷的RPG，我连磨练的时间都没有（身为忠诚的玩家，我坚决反对使用金手指）。既要保证study well，又要保证爆机的数量……真可谓鱼与熊掌不可兼得啊！哀吾身之须臾，羡长江之无穷！



这事得看你怎么理解了，好比说这鱼和熊掌，其实也是可以兼得的，但你拿到了该怎么办，得吃吧？但你不好正嚼着鱼呢又咬熊掌；或者叼着熊掌又去啃鱼。所以游戏和学习嘛，差不多也是同样的道理，不是不可兼得，只不过在某一段时间内，你要有一个选择罢了。上了高三，你就当要吃一年的鱼，坚持坚持，熊掌在不远处等着你呢。李后主有词曰：“落花流水春去也，天上人间。”

## “我的生命因游戏而存在 我的生活因电软而精彩”

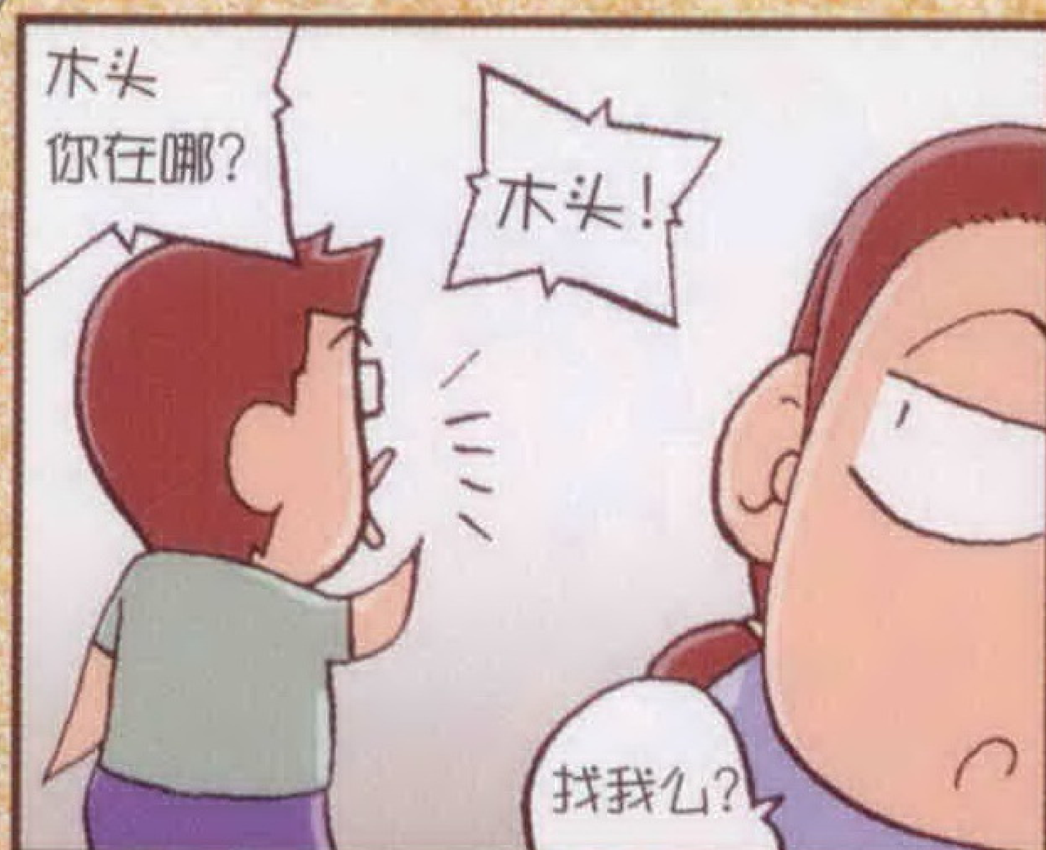
——贵州福泉 我只在乎你

四川成都 赵新宇

最近好郁闷了，我们这一连下了好久的雨，我的PS2就不工作了啊……拿去BOSS那里一问才知道，最近我这种情况的机子好多了。唉，看来可能是机器受湿气了。叶子姐姐，你们那儿有这种情况吗？如果有的话请家里人小心保护好机子哦。

有这样的事？我们在北方倒基本是不会遇到这种情况。不过话说回来，今年南方的雨量确实不小，关键是台风频繁登陆，今儿刮明儿刮后儿还刮，一年之内都来四个了，确实很讨厌。

宠物篇













掌机、电软……

厕上极品。

躲进洗手间，外挂告示牌

且曰：修行中。

这就叫个性。

只是记得，

你别把汉堡也带进去。

修行中

江苏无锡 倪婧

看了南京的伟伟360的来信，觉得他好幸福哦，像我爸妈就从来没支持过我玩游戏和看动漫。我买关于这两方面的东西从来都是“先斩后奏”，反正买了用了也就退不了了，只剩下双方对峙（寒）。真希望能快点儿到高三，然后到大学，那时应该就比较舒服了。其实我现在上的是寄宿制高中，已经离父母很远了。不过，总觉得还想再远一点儿。我妈只要一见我看动漫、玩游戏，就会开始唠叨：“现在竞争很激烈，工作不好找，像你现在这样长大能干什么呢？至多考上一本，但就算这样，现在单位女学生根本不要……”她这样讲让我觉得好沉重，我也知道她是为我好。可我也只是稍微调节一下，并没有影响学习啊，郁闷。

前面刚登过一个“幸福报告”，这就来了一封郁闷的信，大家都不容易呀。

先斩后奏吗……这可是很有魄力的行为哦。其实父母与我们之间，缺乏的只是理解，但很可惜，这个沟壑，有的时候只能用时光来填充——等我们再长大一些，对父母的想法就会懂得更多，父母也会更多地感受到你的意愿。

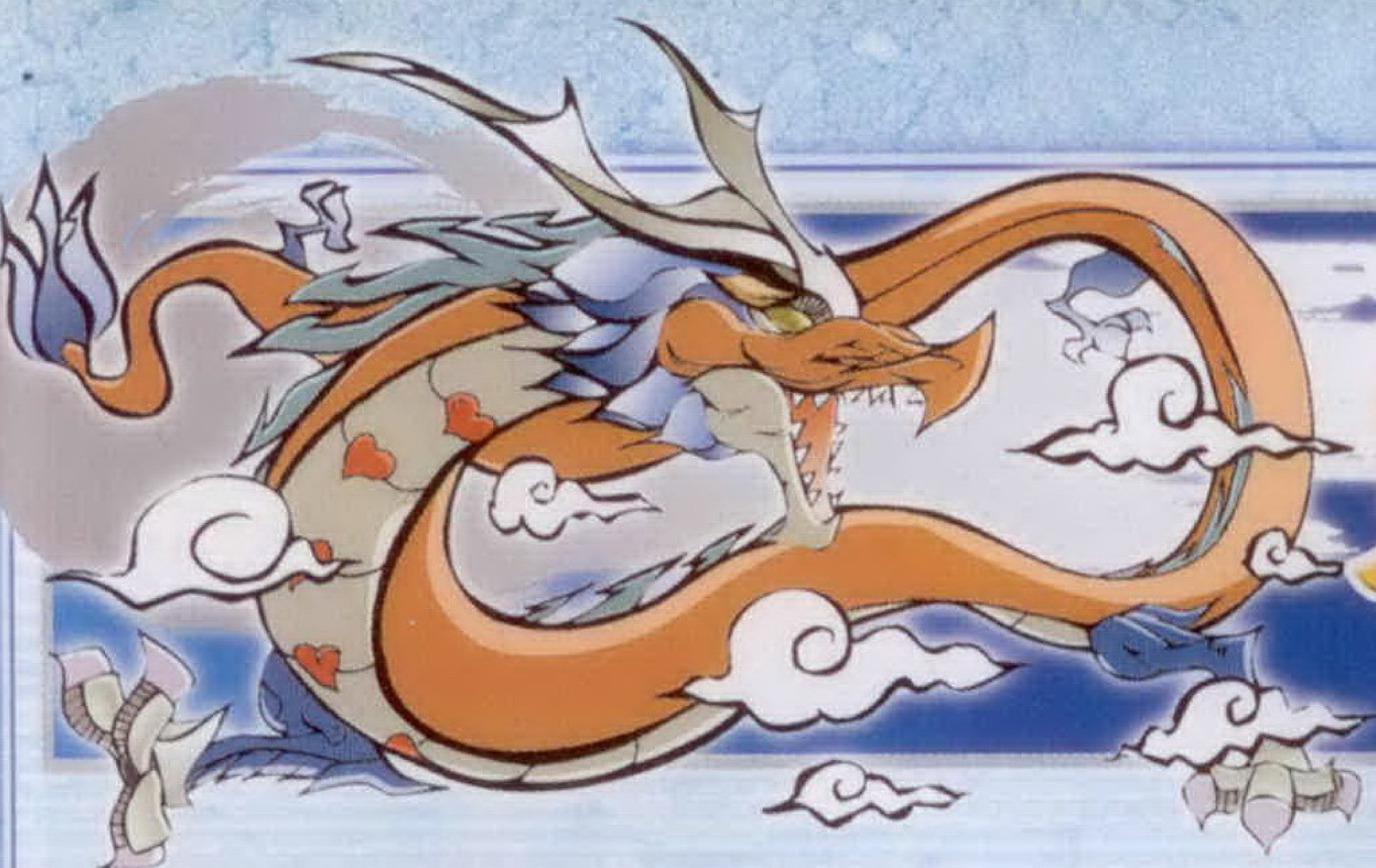
重男轻女还是目前社会难以避免的风气，我们要严重抵制！

### 豆奶说到做到

我随便一句话，结果就捅出了祸，现在N多读者要看“真人长发飘逸版”的木头，那好吧，特此奉上，大家不要尖叫哦。

别怪我不厚道，这可比上次那张全家福要容易辨认哦。再大？再大……我就死定了。我被人踩在过脚底下，还被下过诅咒，你们还想怎么样？





HAPPY GAME,HAPPY LIFE

# 龙哥热线

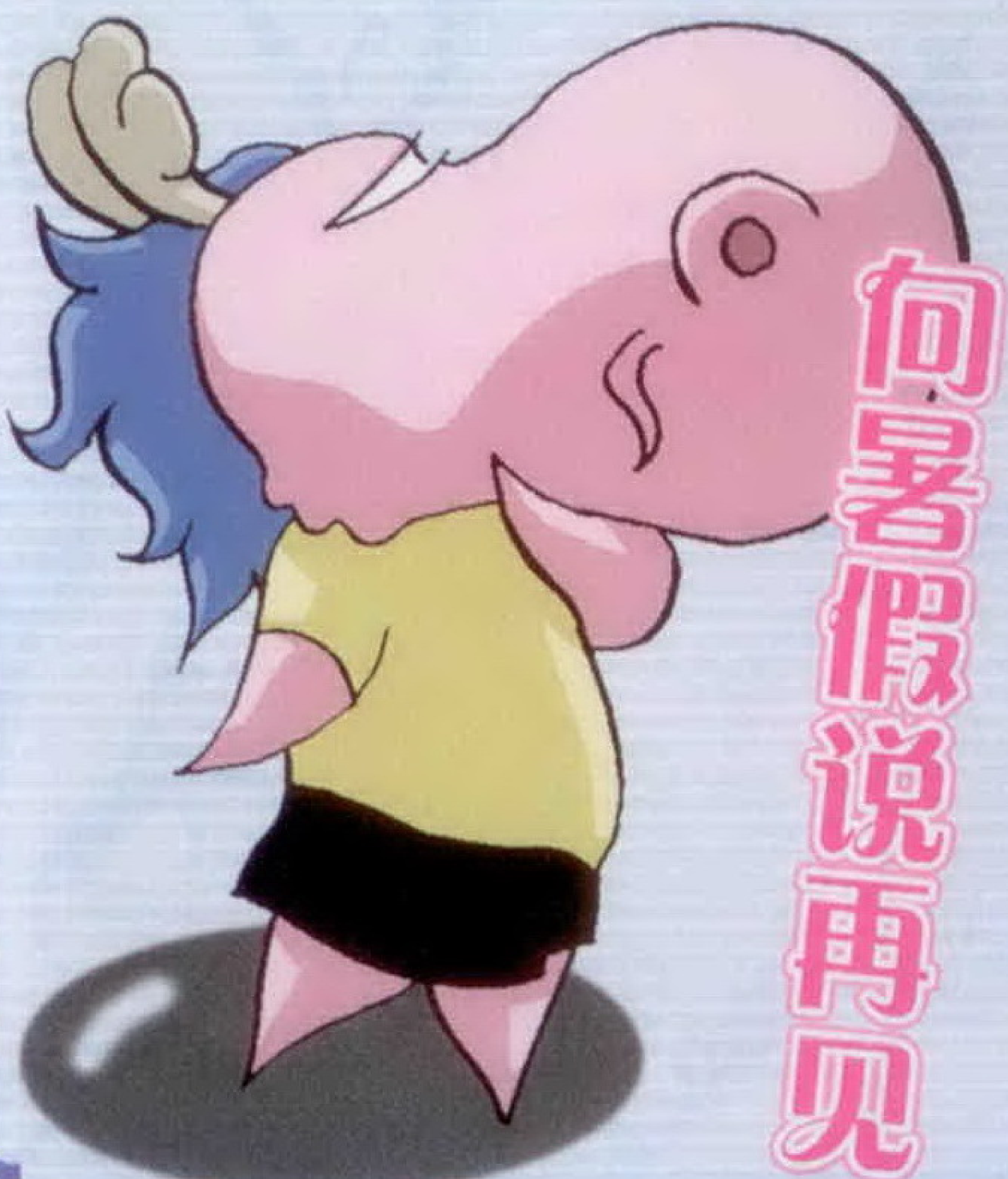
包打听 包回答

专治各种疑难杂症

□责编/认为FF7AC整部影片中最让人感动的地方是头那两句字幕的龙哥

**杂谈 Q** 小弟去问过我们这的BOSS，说50009型要1750元RMB，70007要1450元RMB，记忆卡160RMB，不知价格合适否？BOSS想让我买70007型，不知为什么？我更想买50009型，BOSS还说他卖出的70007型，在我们这没出过任何问题。2、这两个机子哪个更耐用一些？3、听BOSS说50009型不能玩PS游戏，是真的吗？是不是加直读以后不能玩？4、如果要买50009型的话，那机身编号与外包装编号是否相同，70007型呢？5、《美国大兵》如何过第二部第一关？（就是主角拿无声手枪的那一关），我听BOSS说要把第一大部分的任务全部完成，是这样吗？那每一小关的任务都在哪里?6、《武藏传2》第一关的BOSS如何对付，就是那个蒸气机器兵？ **（特崇拜您的大兵）**

1、从目前市面上的价格来看，您报的几个价格差不多还是可以接受的，当然讲价的空间也还是有的，这就得看您的个人讨价还价能力了（笑）。现在我国游戏店中常见的7万系列PS2主机，多以港版和台湾省版为主（例如BOSS向您推荐的07），由于7万系列的主机是新推出的，所以无论是光头还是其他配套零部件的货源也都比较充足，不像较老的5万系列，现在更换用的零部件已经很少能够找到全新的了。7万系列的主机玩游戏一样不错，只要注意爱护与保养，还不至于像传说中那样容易挂。2、从纯硬件方面来讲，体积越小的主机的耐用性、尤其是皮实程度上往往有一定欠缺；但正如前面所言，老型号的主机却也存在着备用零件缺货的隐患，万一出点什么原因需要更换零部件的话，就比较麻烦了，而7万在这方面则具有明显优势。所以现在整体来讲，龙哥还是比较推荐购买7万系列的。3、正是如此，50009改无法读取CD，所以自然也就玩不了PS游戏，确实与直读有关，除非您不改机。4、这个早就说过了，不管是5万还是7万，只要您准备改机，那就不要太计较编号是否一致的问题，说真的，没有太大意义。5、"美国大兵"？抱歉没听说过这款游戏，据龙哥我个人估计您指的应该是"雇佣兵"（英文名是MERCENARIES）？如果是的话，那么只需去西北部的联盟军指挥中心找到一位记者，接着再驾车带着这名记者按先后顺序分别到达Ichon、Pyongyang、Nampo、Haeju、Propaganda Village，最后再将其带到火车站即可完成任务。6、这个以前本杂志的攻略中曾经有详细介绍，对付该BOSS，只有等其露出腹部的弱点时才算攻击有效。它的几种攻击方式都不难应付，关键是要与其拉开距离，只有看准机会后再冲上去近身战，必杀技回旋斩现在应该可以放两次，可对BOSS造成重创。



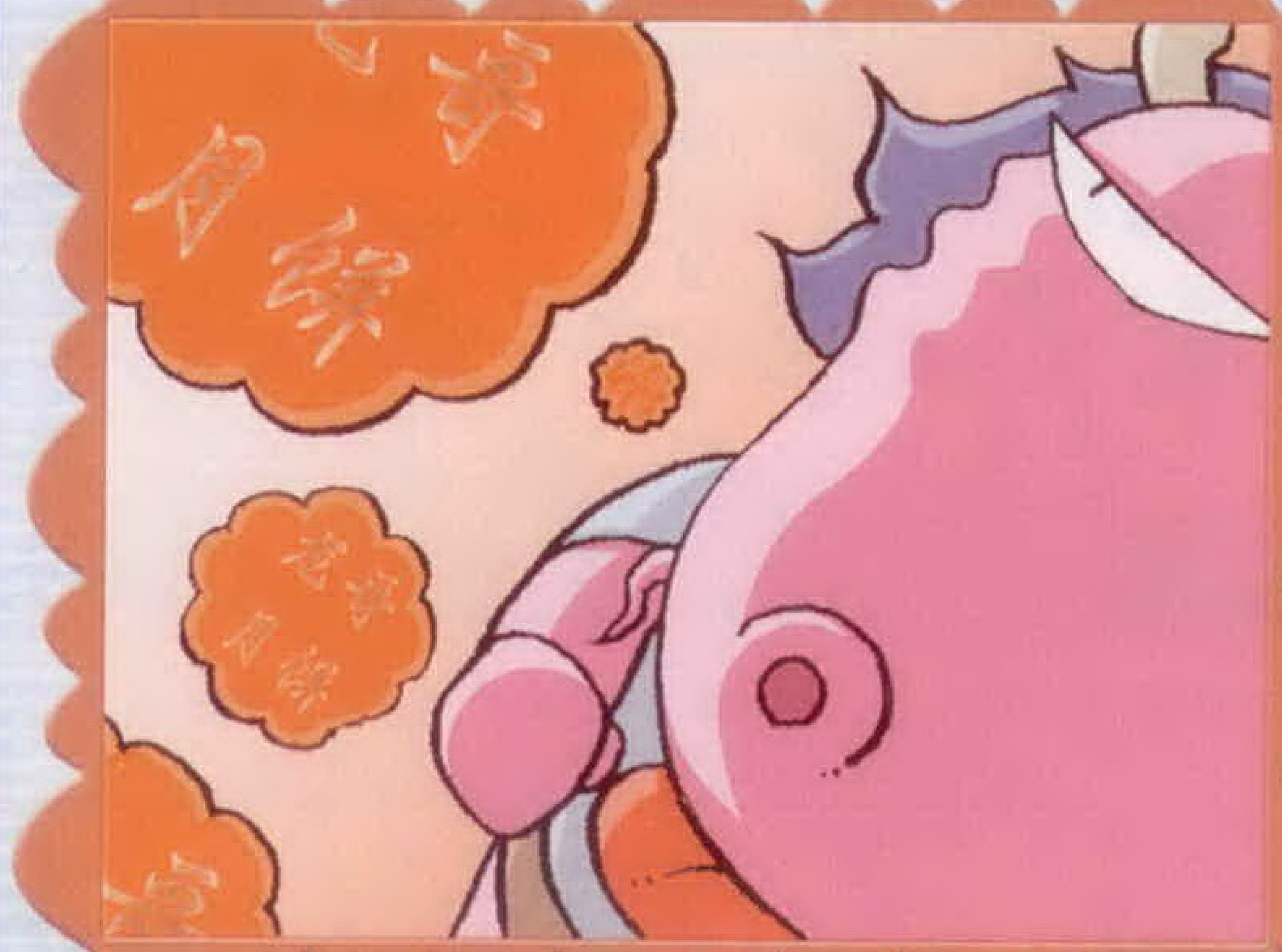

**购机 Q** 1、本人欲购入PS3，请问具体发售日和价格？2、PS3会兼容PS2的碟片吗？玩D版是否仍能加蕊片？3、恶魔猎人4会应用于何种主机？发售日呢？4、忍者外传有PS2版没有？5、是不是美版机只支持美版游戏，日版机只支持日版（很菜的问题）。PS3会不会延续此设置？6、PSP记忆棒最大容量是多少？价格是多少？7、是不是除港版机外所有的机型电压都是110V？8、蓝光DVD是什么意思？HDTV呢？ **（山东平度 神奇）**

1、PS3的具体发售日与价格现在还没有正式确定，据外国相关媒体猜测索尼很有可能会将PS3的发售日定在2006年3月21日，而从其性能与硬件架构上来看，PS3的价格绝对低不了，龙哥个人估计应该不会低于3000大洋，当然，首发价格在我国肯定会被炒上天。2、能兼容，D版的问题到时候就只能看D商们的手段了。3、DMC4目前已经确定会在PS3上推出，今年E3展上就已放出过相关消息，但和其他所有PS3游戏一样，具体发售日都还是"未知"。4、没有。5、以前是这样，PS3是否还将延续这个设置目前仍不清楚，不过PSP已经可以不分哪个国家版本，所有游戏都通吃（只有电影UMD才分），所以PS3在这方面有所变更的话也是可能的。6、目前PSP能用的记忆棒最大是2G，不过龙哥认为1G就够用了。而且现在有人不用原装棒，而是SANDISK，据说SANDISK的传输速度比原装棒快得多。7、非也，事实上，除了港版，中国大陆行货版、欧版以及英国版主机采用的也都是220V，可直插。8、蓝光与普通DVD的尺寸一样，由于其利用405n蓝色激光在单面单层光盘上可以录制、播放长达27GB的视频数据，比现有的DVD的容量大5倍以上（DVD的容量一般为4.7GB），所以受到许多媒体巨头青睐，索尼更是将其制定为PS3的专用媒体。本刊科普园地栏目之前曾刊登过关于蓝光技术的详细说明文章，如果您感兴趣的话，不妨拿来参考。




**游戏 Q** 1、《GTA圣安德列斯》有一关叫"WU ZI MU"怎么打都过不去（是不是我赛车手法有问题啊？）龙哥有什么建议？2、最近小弟正在打《头文字D》秋名的车手我怎么一个也打不过呀？我可是连须藤京一都可以战胜啊！另外怎么过好发夹弯呢？是不是有什么技巧啊？3、我有个哥们从他爸那里骗了台GBA出来，让我向龙哥帮他问问，有什么好玩的中文RPG和ACT。 **（黑龙江哈尔滨 关靖华）**

1、打完这个任务可以获得隐藏车辆Fortune，这场赛车比赛确实有难度，但就比赛本身龙哥没有太多好建议的。不过如果您确实试了N次确实没办法拿到第一名的话，倒是建议您选择大拖车比赛，一开始就将对手撞开，这样就能轻而易举地拿到冠军了（邪道赛车法，不过倒是挺配GTA这种游戏的）。2、《头文字D》这款游戏，龙哥玩的并不是很多，而且每个赛道的发卡弯的具体过法也会根据实际情况有很大的变化。个人以为，过发夹弯的基本原则应该是以低速入第一个弯道，之后的各弯道再逐渐加速，关键是入弯一定要避免碰撞，所以速度的调节非常重要。3、GBA上的好游戏、即使只论汉化小组汉化的那些中文游戏也非常之多。RPG类的，赛尔达·不可思议的帽子、口袋妖怪系列、黄金太阳、幻想传说等必玩；ACT类的，超级马里奥系列、恶魔城系列、洛克人ZERO系列以及银河战士系列也都很经典。






您在上期的“龙哥热线”中解释了一下什么叫作任天堂磁碟机。但您说得太玄妙，把它说成了一个极罕见的物品似的，尤其是那段文字的最后两三句话，说中国只有极少部分玩到过。因此，综上所述，我对此主机更有几丝向往，希望龙叔能提供一下该主机实物图片。最后问一下，该主机是不是就是超任（SFC）啊？不过我想应该不是的，因为在我这里的一个如此的小城市（真的是小，除了游戏厅老板外，无一人有PS2连DC似乎也只有我一人有），在N年前遍街都是玩SFC的游戏厅。望龙叔叔认真为小的解答一下，先谢一个。 **（小向君）**

“龙叔”……这个称呼让人感觉很别扭，您还是叫我龙哥比较好。至于上次介绍的FC磁碟机，我认为说的已经很明白了，不知您为何会联系到SFC上面去？这可是常识问题啊，龙哥还不至于傻到犯这么低级的错误吧。简单解释一下吧，FC和SFC分别是任天堂推出的8位和16位家用游戏机，都是采用的卡带作为游戏载体；不过后期为了推出更大容量的游戏和降低成本（卡带成本过高），才推出了相应的磁碟机，FC有对应的磁碟机，SFC也有与之相对应的磁碟机，上次龙哥在热线中介绍的就是FC磁碟机，与SFC和SFC磁碟机都无关。这款磁碟机本身发售数量就不多，在我国的数量更是极为稀少，对我国玩家而言，确实非常少见，这倒不是龙哥说的有多玄妙，而是事实如此。如果您对其感兴趣并想买一款收藏的话，就得多花点力气去网上的二手拍卖点搜寻一下了，能不能淘到真的很看运气了，几率很小。




1、现在的PSP可不可能一个坏点都没有？我买的这部PSP没有发现坏点的存在。2、索尼官方的PSP记忆棒，普通版与高速版的价格大约是多少？我是说旧的。两者速度是指读取速度还是指传输速度？3、用PSP看MPA电影、MP4应存放在记忆棒的哪个文件夹里面？是否需要自行新建？4、用PSP浏览图片时，放大缩小是“□+滑杆”，最近发现，在按住“□”移动滑杆过程中，松开“□”键（一秒内）滑动滑杆仍可以对图片进行放大、缩小，这个现象怎么解释？是本机出了问题吗？5、豪华版的PSP主机（仅仅是主机）与普通版的主机除了多了个“K”还有什么不同吗？ **（广东韶关 陈轩）**

1、当然可能，索尼又不是傻子，难道非得把坏点普及化才是正确道路？买的机子屏幕上没坏点那是好事啊，别疑神疑鬼。2、在这里推荐使用pro duo，1G的是大概是850RMB左右。高速棒和普通版的区别主要在传输速度上，以下是索尼官方给出的数据，仅供参考“Memory Stick高速记忆棒读写数据的速度可高至80Mbps(10MB/秒)。比以前的索尼Memory Stick PRO记忆棒在完美反应和最少等待时间上快了两倍。”不过高速棒在传输速度翻倍的同时价格上也是翻倍了，龙哥个人认为，目前买高速棒并不划算。3、PSP的MP4文件需要命名格式，并放入指定的文件夹下。新建一个目录MP_ROOT－>100MNV01，然后把MP4文件以M4VXXXXX.MP4这样的格式命名，（XXXXX为任意数字），影片的预览图也是放在这个文件夹下，如：M4VXXXXX.HTM。4、正常现象，这是由预输入产生的情况，没事。5、 单就主机本身而言，也就仅仅是这个编号的不同而已了，其他没有任何区别。




我的DC出问题了，挑盘很严重，可原来通吃的啊！请问这是哪里坏了？需要多少大洋？另外听说DC可以向电脑那样连接打印机，将字打印出来，因为小弟字不好，您也看到了，写信我想用打印的，这样您在看起来就不会费眼了。如有这样东东，都需要购入什么周边？多少大洋？最后问一下DC是否有美、日版之分，我的机子没坏之前怎么都能读啊？DC是否有D版游戏？DC的游戏从网上下需要刻到什么盘上才能用DC玩啊？另外问一下，FC红白掌机国内是否有售？大概多少钱？我的“黄色”卡带快要复活了！什么时候出MD的掌机啊？ **（张乐）**

很明显是光头的问题，像DC这种靠光头吃饭的游戏机，使用了这么多年，光头就算没坏，也差不多到了老化正常退役的年龄了。现在市面上已经没有全新DC光头，连翻新的估计也很难找，所以……您的DC，多半只能放在家里找个地方供着了。DC可以连接打印机？这个龙哥可真是没听说过，您该不会是把可以用便携式数码照片打印机的数码照相机（同样简称为DC）和游戏机的DC给搞混了吧？反正世嘉的DC能连打印机，这龙哥我确实从未听说过。想打印直接用电脑打多简单，何必绕那么多弯子搞的这么复杂；何况看了这么多年的读者来信，龙哥是什么水平的字没见过(笑)，早已采用联想认字法，您的来信我还是能看明白的，放心放心。当然有美、日版之分，您的机子什么都能读，那是因为后期的D版游戏做的“好”，不用引导盘也不分版本都可以在DC主机上读出来的缘故。DC当然有D版游戏，您用的不就是嘛，DC只能读取CD盘，要刻自然也只能刻到CD盘上。FC红白掌机刚发卖的时候我国极少量的游戏店中确实有进货，不过现在买的话就比较难找了，毕竟都是1年前的事了。MD倒没必要再出掌机了，毕竟当年世嘉自己推出的GAMEGEAR和NOMAD都是可以玩MD卡带的掌机。




在下最近与友人一起玩《光明之泪》，但于“猫女救出战役”后在作战会议结束后便剧情不能了，没有新的地点出现了。不知道该去哪了，现在队伍角色栏里还有一空缺。起初以为是D版碟问题，后面换一盘玩到了这里也如此，现在不知如何是好？ **（广西玉林 黄赞）**




## 与游戏相关的小知识:黑手党与MAFIA一词的来源

小弟是电软的一名忠实读者，前不久在第18期看了关于GTA的特别策划，这个特别策划做得很好！说到暴力游戏，我觉得并不是只有GTA才算是，其实现在市面上的好多游戏都有暴力倾向，有的游戏在暴力和血腥程度上我觉得比GTA更是有过之而无不及。比如上期杂志无双栏目中介绍的新游戏“教父”，我看肯定就是这种游戏；另外，像我以前玩过的一个叫做“黑手党”的游戏（英文名是MAFIA）也是如此。对了，龙哥，其实这次我写信过来主要是请教龙哥黑手党真的是叫“MAFIA”吗？如果是，那么MAFIA这个词语又是从何而来呢？ **（山西太原 卫士头领）**

“MAFIA”这个词语，确实代表黑手党，而“MAFIA”本身并不是一个独立的词语，而是意大利语“Morte Alla Francia, Italia Alela”的缩写，意思是“杀死法国人是意大利人的使命”。黑手党的前身发源于意大利的西西里岛，由于地处欧、亚、非三大洲连接处的黄金地理位置，西西里岛一直以来就是各国争抢的焦点。从公元前的希腊到之后的阿拉伯、英国、法国、德国等等国家，都曾先后占据该岛并对当地原住民和前统治民族的遗民采取血腥镇压政策。西西里岛的原住民有两支，分别是西库洛和西卡洛部族，西西里岛的岛名也正是由此而来；由于长期受到众多外来者的迫害，也使得他们开始慢慢形成秘密组织来进行对抗。这种情况在1282年复活节第二天原住民对法国殖民者爆发直接冲突后发展的更快，一个名为“我们的天堂”的组织成立，而“Morte Alla Francia, Italia Alela”这句口号也开始广为流传，那些人也逐渐以“MAFIA”人自居。不过真正将这些“MAFIA”人组织起来建立黑手党的则是靠十九世纪末二十世纪初时，西西里岛的贵族后裔维尔马尼及其孙子维托一手创立起来的，维托就是黑手党的第一任教父，并被尊称为“唐·维托”，在黑手党中，只有最受尊敬的人才有自个在名字前加一个“唐”字。之后黑手党的发展史就不说了，不过不知大家是否知道，黑手党曾经与意大利法西斯头目墨索里尼誓不两立，而盟军进军意大利时之所以能够一帆风顺也主要是因为得到了黑手党的大力协助？以前的黑手党成员在作案以后总是会在现场留下一些标志，比如黑手或是交叉的骷髅，所以在中国才会称其为“黑手党”。但是黑手党成员并不是这么称呼自己的，他们向来都是自称为“La Casa Noster”。说到“MAFIA”这款PS2游戏的推出，龙哥个人猜测，应该或多或少得到过黑手党内部的同意，不然像这种极犯其忌讳的事，是需要冒极大风险的。

## 最新NGC购机答疑

1、请问一台NGC在被调过光头后，还能正常运行多长时间？（在仅运行正版的情况下）2、就NGC而言应该有两种改机方式，一种是改为无区码限制，另一种是加装IC，请问这两种改机方式本身对主机会有多大影响？而对于后者，仅运行正版和仅运行D版又会有多大区别？3、小弟近日想购买一台美版NGC，请问一台未曾改机的全新美版机的合理价值是多少？4、听我们这里的BOSS说，现在市面上的美版NGC全部是翻新机，而全新机只有韩国版的，不知此说法是否属实？如果属实的话，请问在以后，是否还能买到全新的美版NGC？5、记得贵刊曾在以前刊登过一条消息说，市面上有一批能够以假乱真的PS2版勇者斗恶龙8的“超级”伪劣D版。据我所知，在外地这款游戏的价格要在650元左右，而我们这里仅需480元（翻新机可能性不大），不知道这种碟是否是贵刊曾经说的那种碟。另外，据龙哥所知，现在市面上是否还存在这种碟？如果存在的话，在PS2、NGC、XBOX上还有哪些游戏有这些情况？它的价格大概在多少钱左右？顺便再提一下，NGC上的美版生化4是否存在这种情况？ **（山西太原 王赛）**

1、只要您调大光头功率就会加速您的光头老化的进程，就算是只运行正版，光头的功率还是比正常情况下大，所以肯定会有伤害，至于能运行多久就不好说了，总之会加速老化。2、加装IC只是通过IC来跳过游戏主机的安全机制，对机器本身并无多大影响，运行D盘的话就需要看D盘的质量如何了，这个和其它主机的道理其实都是相同的。而且最重要的一点在于，如果您给自己的机子加装了芯片，难道真的只是用来玩正版游戏？那您为何要改机？3&4、两个问题说的是一个事，所以龙哥也就搁一块回答了。现在我国市面上卖的GC都是韩版的，全新的美版GC已经无货。应该已经买不到美版GC了，要有的话多半也是二手机，翻新机器至少龙哥还没见过，全新GC合理价格应该在一千大洋左右。5、正版DQ8的游戏盘，价格应该不会低于600，650是比较普遍的价位，毕竟DQ8原装盘就比通常游戏的7140日元要贵上许多，拿到咱们这边来价格自然也低不了。480，原装全新的话不可能，当二手盘卖的话价格又偏高了，很有可能真是仿正版。其余PS2游戏很少出这种仿正版，关键是仿制品质量都太粗糙，很容易辨认。GC上的BH4没听说过此类情况，请放心。

“猫女救出战役”？？您指的是猫女マオ给我方送来国王的信件后众人去救出巨人族BABY的那一战吗？完成该任务后回到勇者亭，猫女マオ就会加入我方，同时原来的地下室也改建为我方的秘密作战会议室。开完作战会议后离开会议室，在快出去的时候会遇到前来增援的巨人族伙伴。有了巨人族伙伴的帮助，之前作战会议上因为缺少力量型选手而不得不暂时放弃的作战计划现在终于可以实行了，再次回到会议室召开作战会议，就会出现新任务“旧街道要击作战”。

**杂谈 Q** 1、因为看了电软里的DIY教程，由于我缺乏电脑知识所以只好请朋友帮忙，虽然成功安装了EVOX3和VGMP3，可是发觉不好使用，后来就删除了。把原先备份的C盘文件装回硬盘上，开机界面也回到原来的XB菜单、音乐、XBLIVF.设置这3项及游戏都没问题，只是记忆体里面的管理记录的选项界面连同记录都消失了，什么内容都没有，只有浅绿色的背景，而且进去之后连平常的A键（选择）、B（退出）也没有，根本出不来，但是如果放入一张游戏盘后它就会自动进入游戏，奇怪的是居然可以读取以前的记录，也能够储存。事后我问那个帮我安装软件的朋友有没有删错什么的，他说不记得了（其实他也是菜鸟，只是比我好一点）。我的朋友少，可以帮到我的朋友就更加少，现在我真的很苦恼，希望尽早把难题解决，龙哥你可要帮帮我啊！2、虽然我有一套5.1声道有源音箱（带AC3的），主箱背部有8个输入接口分别为R、L、R、L、SR、SL、SW、C，但是XB只有两个音频输出，平常只能当2.1声道使用，请问我该怎样进行连接实现5.1声道输出？其实我也是一个XB狂热分子，对于XB的模拟器、拷贝游戏和多媒体播放等DIY有着浓厚的兴趣，只是苦于缺乏相关知识经验，所以XB改造真是一件不容易的事，如果龙哥愿意把上述软件的详细安装与使用方法教给我的话，我愿意把整个月的工资全部给您作为学费，以表心意。 **（广西梧州 龙弟）**

1、这个只能说是XBOXDASH的事儿了，因为游戏的存盘文件都存放在XBOX的E盘，你可以让你的朋友把XBOX C盘里的内容全部删除掉，然后把你们一开始备份的官方C盘文件再放入C盘，应该就没有问题了。您对XBOX DIY有兴趣是好事，但做事不能全凭热情，尤其是这种涉及到主机配置修改的事情，之前一定要尽可能的熟读相关方面的文章，不然万一出点什么差错后果可就不大乐观了。2、想要在XBOX上事先5.1声道输出并不麻烦。您只需要使用XBOX分量盒中的光纤接口，联接到解码器（或者功放）的光纤口，进行解码然后即可输出5.1的声音。关于XBOX DIY的文章，本刊以前也曾经在科普园地栏目中刊登过不少相关文章，如果您确实对此兴趣很大，建议您先系统的多看看此方面的文章，对XBOX DIY有个全面的了解。要知道，DIY其实是一个牵一发而动全身的事儿，如果之前只看自己想改动部分的文章，可能实际动手的时候遇到其他问题就会变得手足无措。那些软件的详细安装与使用方法以前科普中就有介绍过，或者您去龙哥曾经推荐过的网站XBOX天空也会受益匪浅，热线中是没办法进行解说的。要是您以后再遇到什么困难，可以随时写信给龙哥询问，我也会尽力帮助您的，至于什么学费之类的话，绝对不要再说，太见外，伤感情。

**游戏 Q** 恶魔城·月下夜想曲中的机械塔（齿轮特多的地方，还有美杜莎）有一扇铁栅栏挡住的门如何进入？一周目中比较强（最强）的武器在哪里入手？几个特殊的名字在游戏未通关时可以使用吗？宿命传说2中在物质存处（就是有瓦斯、限时10分钟的那个）要取三块芯片，我只取到了“遗传基因芯片”和“生物芯片”，“细胞芯片”在哪里呀？找不到。PS2版的恶魔城·黑暗诅咒什么时候发行？ **（甘肃天水 胡鑫玮）**

你就挨个打那些齿轮，打每个齿轮时直到听到一个特殊的声音后停止，接着去打下一个齿轮，将4个齿轮全部打对后就可进入。月下中最强的武器我认为应该算是在逆城图书馆中一种白色会飞的幽灵身上得到的无限真空刃，单手武器、AT+36，而且可在移动中连发，非常好使；在逆城斗技场一青色怪物身上得到的类似真空刃的双手剑やすつな虽然攻击力极强，AT+60，但由于是双手剑，攻击速度大幅降低，还有DF-10的负效果，反而不如前者好用。另外如果单论攻击力，妖刀村正在成长到极限后的攻击力可以达到999，绝对的最强……只有RICHTER需要以完美结局通关后在“ANOTHER PLAY”模式中可以使用，其余特殊名字可以直接使用。三块芯片分别在一楼一开始那个房间到下水道，里面某个房间的箱子以及二楼中间某个房间的箱子里，具体对应关系记不清了，不难找。黑暗诅咒预计是在今年年内发售，具体日期未定。

### 头球篇












GAME ARTS SHOW

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

# 大墙画廊

小沛的致歉声明！事情是这样的：小沛为了方便大家在网上给大墙投稿，于是把容量50M的邮箱作为投稿地址，而且每两个星期去清理一次。结果，就是在制作这一期的时候发现邮箱满了！电子投稿数量为57封，共计102幅！小沛在这里为在当天由于邮箱爆满而无法投稿的作者表示歉意！同时本期栏目扩为两页！



最佳创意奖







←王国之心　江西　桂崇文
小沛之所以喜欢你这幅画，并不是因为你的电脑技术，而是你这幅画所制造的意境，失去记忆的伙伴就像身处在荒漠之中……

↓EVA　北京　赵玉武
凌波丽的神情怎么那么幽怨啊？看得小沛好伤心！你的画给人最深的印象就是干净，用色非常鲜亮，线条流畅。



↑火影忍者　山东　王瑞杰
感觉在所有投"火影忍者"的画稿中，你的这幅作品是最有质感的，原因就是色彩过渡做得非常好。




←春丽　天津　于浩
春丽是格斗游戏中女性格斗家的代表，她给人的感觉应该是刚柔一身。所以画的好坏在很大成份上取决于是否能够笔下传神。




↓幻侠乔伊　上海　卧龙
卧龙？又是你啊。你好！你的画很不错，就是笔名有点……不好意思，再次提到。乔伊这回很酷啊，看得出来你的画风很硬派。






←KEN　江西　斑鸠
《街霸》中集潇洒、威猛于一身的KEN可是小沛最喜欢使用的角色。在你的笔下，这位大帅哥似乎在跟谁较劲。后一幅经过渲染很有创意。





投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：luckyman522@sohu.com。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元至100元人民币不等，获奖画稿120元人民币。

**最佳美工奖**



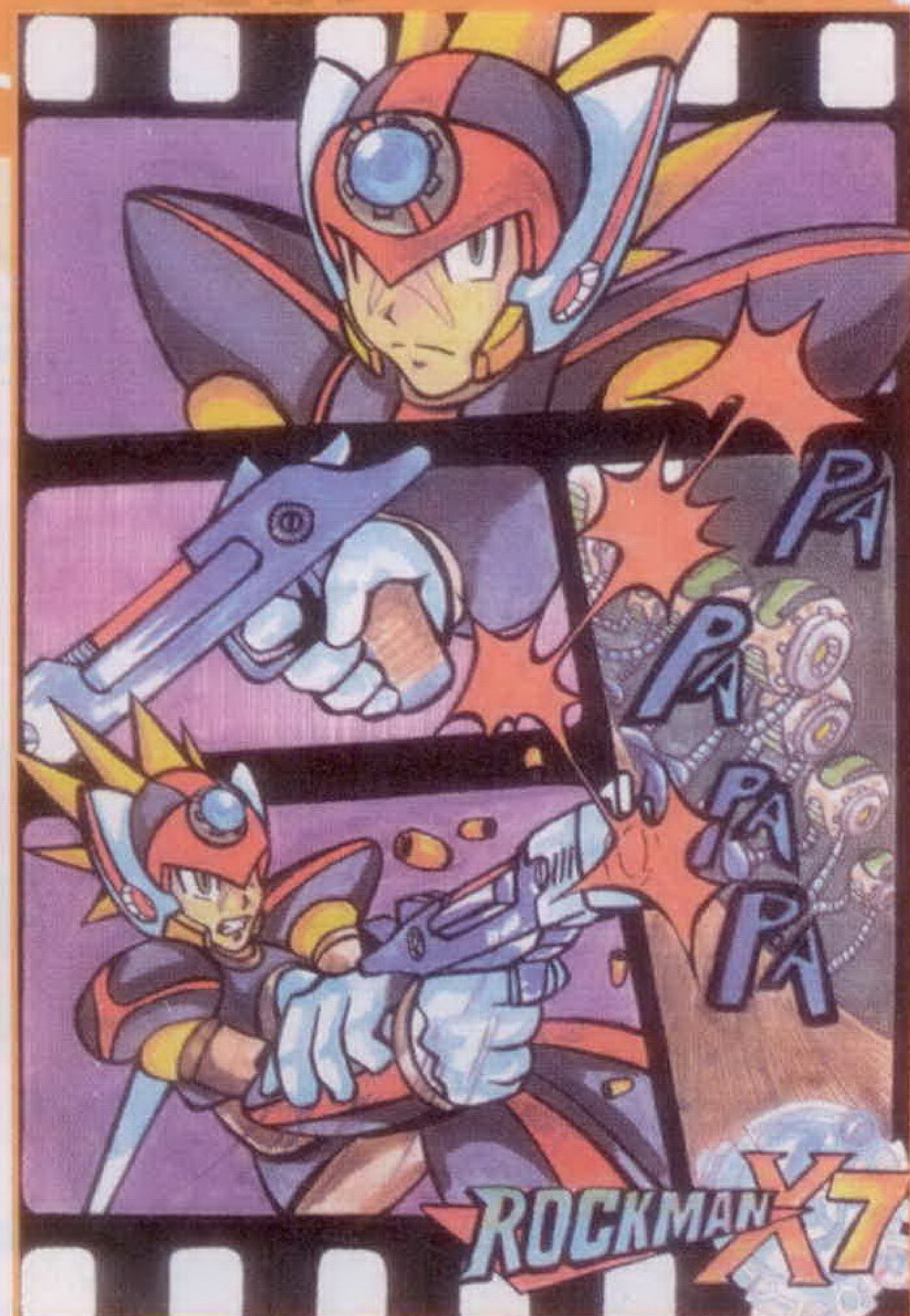
↑翼 广东 苏华滨

你的画得到了风林的赞许，并且是他亲自用手展开，然后小沛用相机拍摄下来的！很有面子哦。



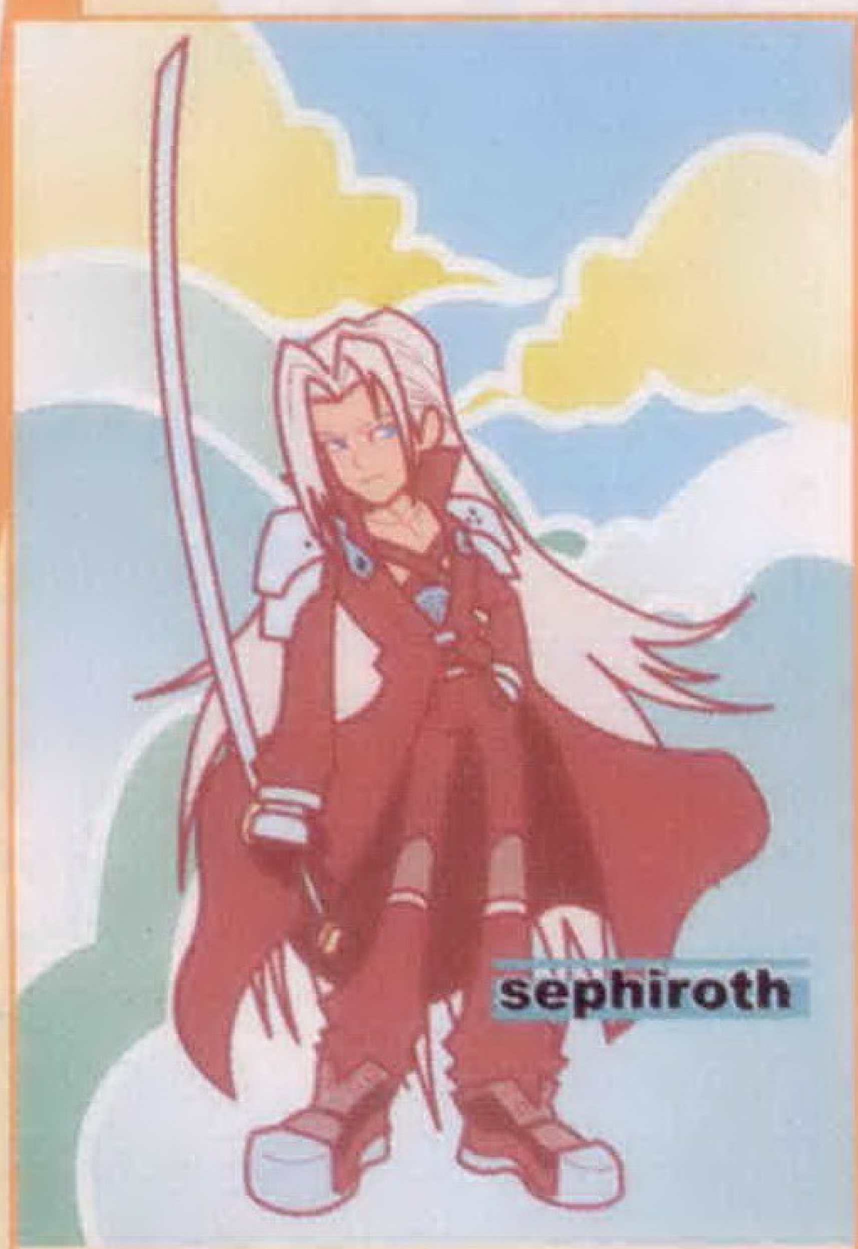
↑EVA 上海 蒋振华

你的这幅画我只能从艺术的角度去看了，因为实在是形神都不相似。但是看得出你在这幅画上倾注了不少心力，小沛决不能让大墙错过任何一幅好作品！




↑洛克人X7 湖北 BLOODRIVER

我记得已经登过你两幅洛克人题材的画稿了，看来你绝对是这一系列的粉丝啊！这次的构思还不错，就是整体色彩没有选好，感觉有点压抑而且火爆感不足。



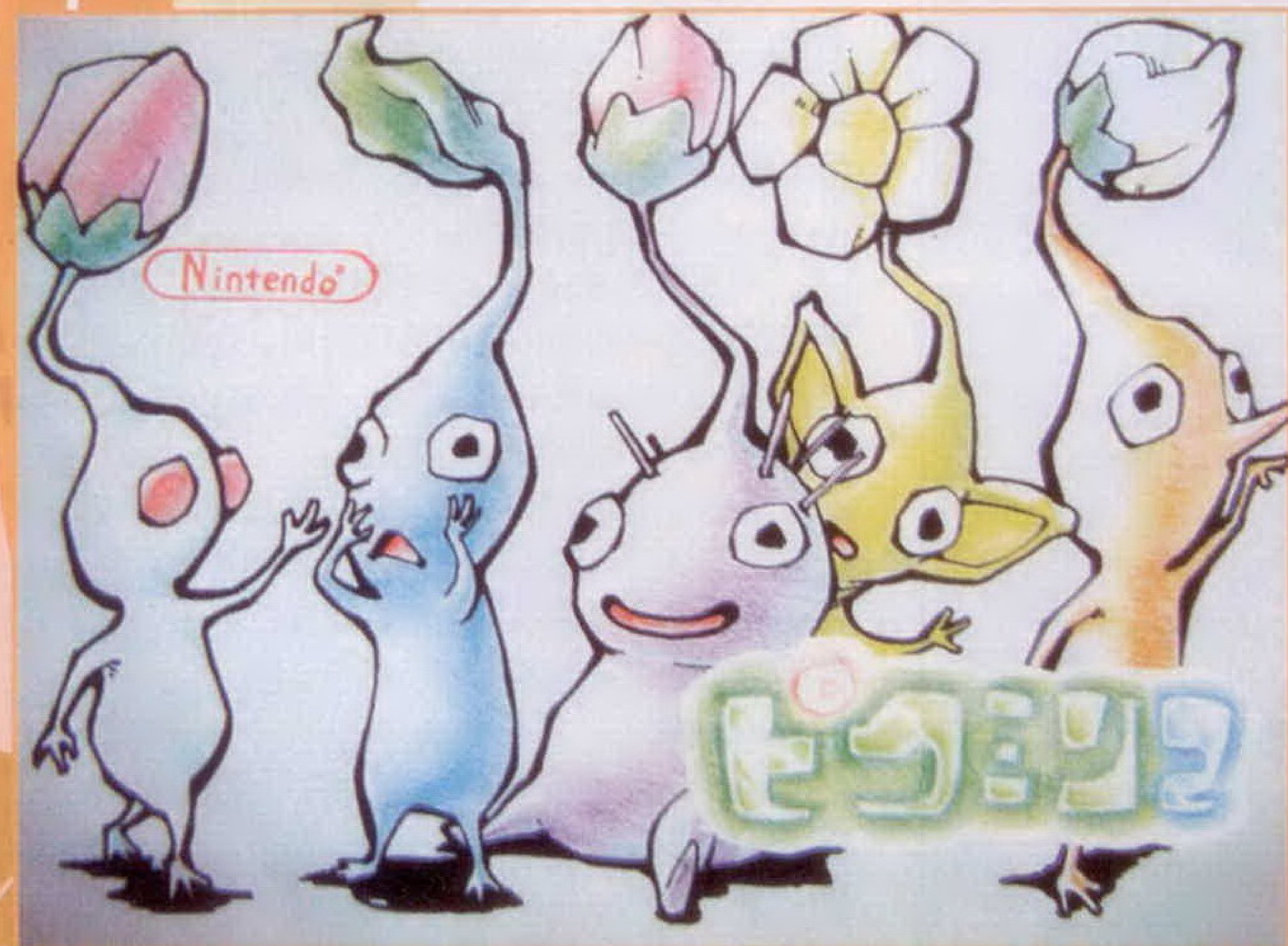

→萨菲罗斯 江苏 张读者

你的电子邮件不能正确显示你的名字，只有「张?」。麻烦你尽快电话联系我们。你画得这么好，不会不想要稿费了吧？



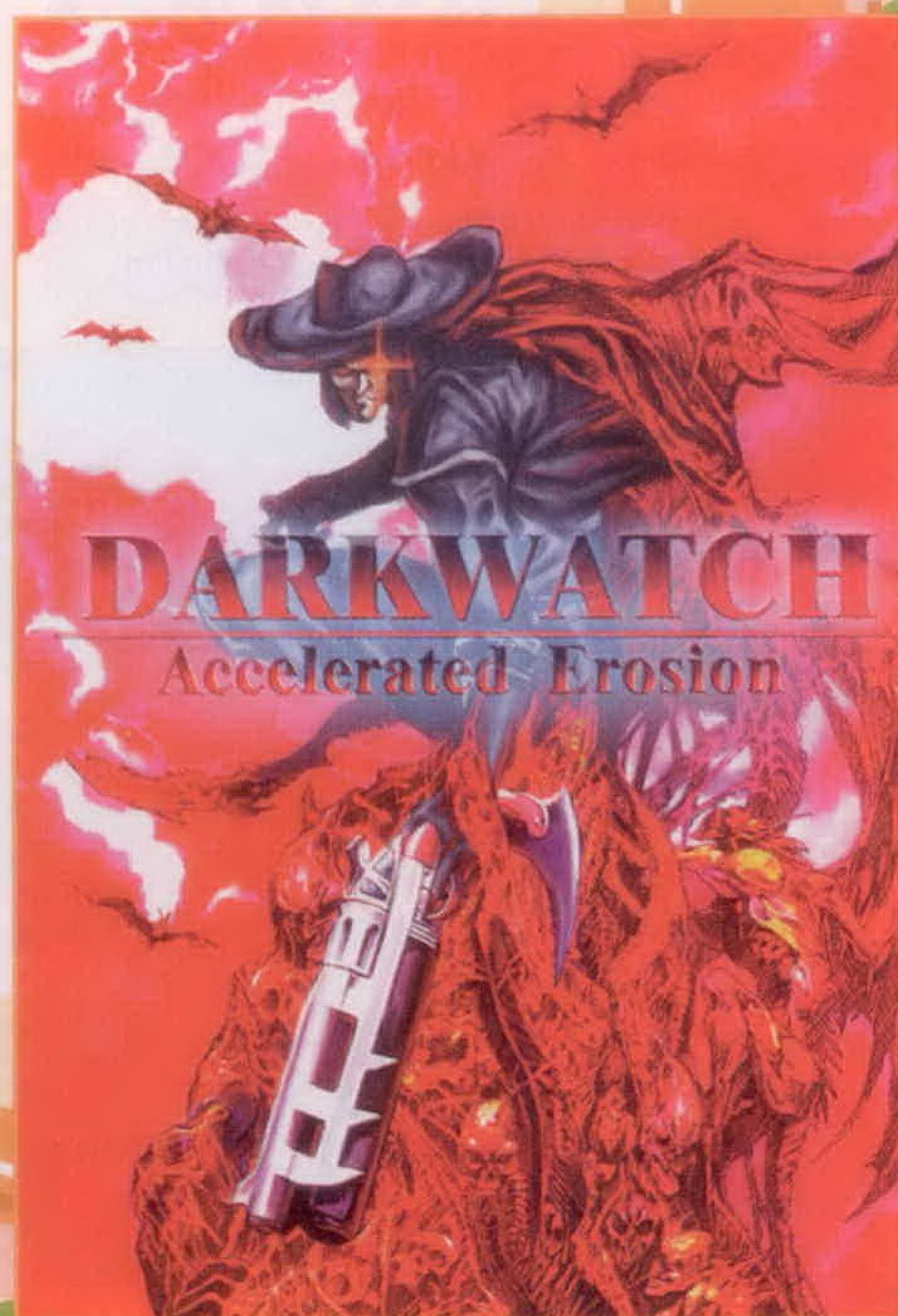

←骑龙者 湖北 张俊

《骑龙者》这款游戏最值得称道的就是游戏的人设，系统什么的就不值一提了。你画的这位老兄似乎酷劲儿还不够。




←PIKMIN 福建 林国维

你这幅画虽说是复印稿，但好在效果没有多大的损失，小沛我就破例录用了。你的画风还真是赞啊！我非常欣赏你对线条的把握。




→黑暗猎人 广西 刘玉君

黑暗猎人的形象一点儿也没有帅气的感觉，也亏你还愿意拿他作为画画的对象。不过你不觉得他的头和帽子的位置有点奇怪吗？

# GAME BAR

## 闲 聊 游 戏 吧

那天同事转告给我一个读者的电话，说对方问，我每期在这块文字中说的东西，跟bar里的文章有关系吗？

基本上，除了最开始那一期，都没什么直接关系。

没必要非得有关系啊，大家把这块文字看成编者的随笔或者手记就好了。每一期，我也有些话想自由自在地跟大家说。

有人说，你还有家那么大的空间呢——这个感觉可不一样，小处自有小的好。每一次，坐在灯光幽深淡雅的bar里静待客人登门，与家里那种嘻嘻哈哈的快乐是完全不同的。

文字不必有拘束，若要问我给文章的建议，就是这样。

这期的主题，是幸福，小小的幸福，随思绪在空气中飘荡，伸手就可以抓到，就像现在。 □唯夜



# BASARA, BASARA!

我走在街上，目光颓唐，宛若一只数天没见着田鼠的饥饿猫头鹰。理性的人行横道上行人如织，我夹杂在纷扰人群中，毫无征兆地便抬头怪叫两声，引得路上众人纷纷侧目而视——此番发神经是缘于我在五分钟前发现自己丢了钱包，包里有金额不菲的人民币以及一张身份证。遥想当年，我年少不识愁滋味，每每听到诸如“那个谁谁谁把钱包丢了，里边有XXX块钱，还有一张身份证”这样的消息时，我都会笑得前仰后合、东倒西歪、花枝乱颤、满地打滚——谁曾想恶有恶报，风水轮流转，点儿背找上门，此番身体力行地体会到了丢钱包的感觉，我才真正明白了这其中的苦楚。

其实我今天根本就没想出门，只是家住青园街XXX号的著名贱人李肥同学屡屡在我的QQ面板上勤奋地跳来跳去，且十分自豪地宣称曰：“家中无父母，胖子称霸王”——联想起李肥同学那台娇小玲珑的超薄PS2，他的这句口号不禁让我春心骚动。于是毫不犹豫，随意抓起一套衣服换上，紧接着便匆匆地一头撞出了家门。手机与钱包在浅薄的短裤口袋中愉快地晃来荡去，而我却已经被即将到来的游戏盛筵冲昏了头脑，对此竟然毫无察觉……现在想来，这真是青春的代价。

我按下李肥同学家的门铃，随后便听到了他沉重的脚步声。当他拉开门的那一刹那，我看到，他脸上的表情便由微笑瞬间转换成了惊恐，仿佛矗立在他面前的，乃是一匹血统正宗的丧尸。

“……你，你丫这是怎么了？吃死孩子了？”李肥用错愕的目光注视着我。

“哥哥，你别挤兑我了。”我有气无力地回应道：“快让我坐下歇会儿吧，说话我就要崩溃了……”我坐在李肥房间的地板上，像个怨妇一般喋喋不休。李肥听完我的遭遇之后也不禁扼腕叹息道：“天下何时才能无贼！”随后便劝我遇上点儿背之事一定要看开一些：“有了不爽不要紧，来发泄一下不就好了吗。”说着伊便向不远处的超薄PS2处一指，于是两人相视而笑。

“打真三国吧，发泄情感的最佳游戏。”我提议道。

“嗤，没见识。”李肥同学摇摇头冷笑两声，“简直就是时代的弃儿，还三国呢？不知道现在已经是战国时代了么？”

“什么意思？”我被李肥这番话弄得颇有些摸不着头脑。

“竖子上眼来看！”李肥大喝一声，摆了个夸张的造型，随即便开始在床头那一片蔚为大观的D版光盘堆中一顿乱翻。许久之后，此公才手擎一张光碟晃晃悠悠地来到了我的面前：“战国BASARA”，李肥表情神圣地说道：“天尊出品，必属神作。”





由于伟大的批判现实主义艺术家赵本X老师曾经告诫过我们：“别看广告，看疗效。”因而我便丝毫不理会李肥天花乱坠的吹捧，劈手夺下他手中的光盘塞进PS2——实践是检验真理的唯一标准，在真实的游戏性面前，一切来自他人口中的褒美之词都是纸老虎。

伊达政宗同学一身蓝铠威风凛凛，腰间六把佩刀寒光阵阵，让人无端便联想起了“侍魂零”中的花心大萝卜德川庆寅同学；由于其头盔上那个月牙状的配饰很是可爱，于是我便决定用此人来完成天下统一（其实所谓的天下，也不过只是一个弹丸岛国而已）的大业。

六爪流独眼男子在东瀛之土上四处流窜，但凡见到不同势力的城池便要冲将进去大开杀戒。坦诚地说，这个游戏在刚上手的时候感觉并不是很好，“简直就是一个无双系列的COSPLAY嘛！”我这样想着。但是仔细玩了半个钟头之后，感觉……呃，竟然比刚上手的时候还要糟糕（汗）。且不说物品收集系统上乱七八糟的设定，就连天尊最引以为豪的动作性在本作中也并未体现出优势——打击敌人时的手感明显要比无双系列来得“飘”一些，这样一来，游戏的爽快感自然也就逊色了不少。

“这个，跟无双一比就垃圾了。”我扭头看了看坐在一旁的CAPCOM黄金铁杆fan李肥，小心翼翼地说道。

“这是必然的。”李肥同学将肥硕的双爪用力一挥，斩钉截铁地说道：“无双系列都发展这么多年了，而CAPCOM呢？它才刚刚上路而已。”

“这话也不能这么说，这游戏……”我争辩道。

“不用说了！”李肥一脸悲愤地打断了我，语气之悲怆，仿佛丢钱包的是他而不是我。“关于这个话题，这几天我已经争论过无数次了，甚至已经和QQ群里那帮诋毁CAPCOM的家伙们死磕好几次了。”

“……”我无言以对。

“其实我也承认”，李肥继续说道，“我也承认这款游戏与我的期待有很大的差距，但是，我们毕竟要有一双发现亮点的眼睛，不是么？”

“亮点？”我疑惑地看着他。

“没错，首先说说人设，无论是宣传海报上还是在实际游戏中，这个游戏的人物造型看上去都要比无双系列要显得大气和豪放。这样的人设，才能和游戏的战争背景更紧密地结合在一起。”

“这倒是。”我点了点头。

“还有，天尊毕竟是以动作游戏起家。在这个游戏中，虽然爽快感稍逊了一筹，但是无论固有技还是BASARA技，其招式的华丽程度还是要大大强于

无双系列。”

“这也有一定的道理。”

“另外，你发现没有，这部游戏在画面上虽然并不能说超越了无双系列，但它在游戏色彩方面则要比无双丰富许多。色彩这个东西么，对于视觉来说是很重要的，拿老谋子的《英雄》来说事儿吧，虽然这部片子的故事简直烂得像个垃圾堆，可正是因为老谋子将此片的色彩渲染得极其华丽，这才让它变得好看了不少。”

“……听你这么一说，我倒是觉得这款游戏并不是像我一开始想得那么垃圾了。”再沉默了一阵过后，我重新开了口：“你是想说，CAPCOM这次是给我们摆上了一桌好看但并不算太好吃的游戏大餐？”

“没错，但我更想表达的意思是，无论一个游戏从第一感觉上有多么的糟糕，只要你换个角度去看待它，也许就会在其中找到一些意想不到的亮点——与其毫无意义地破口大骂，还不如找个理由让自己去接受一款并不算成功的游戏。”李肥侃侃而谈，真是声情并茂。

话都说到这个份儿上了，我还能反驳什么呢？于是我重新拿起了手柄，读取了李肥的完美进度继续开始自己的称霸天下之旅。在听过了李肥的一番分析之后，我倒还真觉得天尊的这款游戏其实还是真值得一玩。除去李肥提供的那些优点之外，我还发现这款游戏在恶搞方面颇有一番建树。譬如说可以获得NPC赞扬的道具“研磨棒”，还有前田利家的究级武器金枪鱼……除了天才制作人小岛秀夫的作品之外，剧情正统的游戏已经很少能让我笑起来了，而CAPCOM做到了这一点——东边不亮西边亮，虽然整体素质要落后无双系列一大截，但在其它一些细小的方面，CAPCOM却做到了胜于光荣的细心。看来天尊这个称号，真就不是盖的。

夕阳西下，成功一统天下的我在落日的余晖中朝着家的方向撒腿飞奔。丢钱包的不爽已经被我抛在了脑后，我又想起了李肥的那句话：“无论一个游戏从第一感觉上有多么的糟糕，只要你换个角度去看待它，也许就会在其中找到一些意想不到的亮点。”是啊，既然游戏能够如此，生活自然也能够如此——



“多好啊！虽然钱包丢了，可在另一个口袋里放着的手机却安然无恙，这是多么美好的生活啊！”我这样想着，然后继续朝家的方向跑去，愉快得如同一只脱缰的雪橇狗。　□文/风印

# 一瞬十年



弟自幼寒窗十余载，本欲高考大赦后一览我华夏壮美山河，孰料才出“学校虎口”又入“补课狼穴”，被关押于一名为英语私塾实为单身牢房之险要所在。所谓教书先生乃一六十老妪，讲课犹如念经，害得众兄弟苦不堪言、痛不欲生。苦楚间无以为乐，幸电软不离不弃常伴左右，不禁感叹“何以解忧？惟有电软！”

连日里酷暑难耐，便隐于陋室搬出老将5502型PS望“温故而知新”。不想因平日里维护有疏，机身内外尽是灰尘，直教人心痛不已。忆往昔，PS尚贵为天价，真是“此机只应天上有，人间能得几回见”。然PS2诞生之日便是PS失宠之时，悄然间PS已奋战十年有余。现PS行将就木，早已少人问津。眼下PS2亦已步入迟暮之年，盖因“新世代”主机即将翩翩而至。万物轮回，正印证了“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上”，弟不觉潸然泪下……

感慨间接通PS主机电源，不闻游戏音乐之美妙，却听得三两下主机线路火花之声。细看之下才发觉PS因年事已高，难经电压起伏之蹉跎，业已寿终正寝。诗云“出师未捷身先死”，想此PS为弟居家旅行必备之佳品，素来忠心耿耿、任劳任怨、鞠躬尽瘁，临终还是牺牲于工作一线，基本算是“因公殉职”。从此少一“钟子期”矣，甚憾。

“风光大葬”PS乃为后话，此处按下不表。单说那日于学堂之上，同窗间流传一则惊天消息：中华官方组织了一支由三名留学生两名外籍英语教师构成的5人小队笔答高中英语试题。岂料他们因考卷之中语法难度过高竟而无一人合格，“英语八股文”之恐怖由此可见一斑。我等皆以此为借口，拍案而起愤然离去——既世间俗称的逃课。轻车熟路寻至一同窗友人之家。这位仁兄，其母乃一商界魁首，故而其家中打机设备极端奢华，背投加好几声道的音频设施自不必说。且其家中广有西域特产，弟在游戏之余亦饱口福，因此直将彼家当作自家。踩在他家那据说每平方英寸上百大洋的地板之上，不由得为自己穿着的劣质袜子而自惭形秽；望着他家那号称是由“亚历山大桃园木”制造的茶几上安然躺着的XBOX，又不由得想起那句“如果有钱也是一种错，我情愿一错再错”。弟家中17英寸的LCD之画面当真不可与这位仁兄那XBOX与背投联袂演绎的游戏效果同日而语。XBOX画质比PS2虽不见质变，但绝对算得上量变。弟原本如周叉伦一般的水汪汪小眼睛不觉间瞪得好似某赵姓女演员一般大。游戏玩得是不亦乐乎，进而就忘乎所以，不虞窗外已然夕阳西下，至此终于理解当日刘禅缘何“乐不思蜀”。及至该同窗之母归家，见其心爱客厅被我一行人搞得是一片狼籍、乌烟瘴气，便十分客气地请我等以后再来。弟等谦恭地说“伯母您不必见外，我们以后一定常来”，而后“仰天大笑出门去，我辈岂是蓬蒿人”。

炎炎烈日下奋力驱车40分钟到家，虽满面烟尘但仍对XBOX倩影念念不忘。怎奈PS香消玉陨，只得“举杯邀电软，对影成三人”。惊闻E3展上NINTENDO、微软、SONY三方势力“华山论剑”，各家兵马剑拔弩张誓将敌手做成铁板烧而后快。美利坚合众国之软件大鳄微软，其酋长“帐单大门（BILL GATES）”乃人世间第一有钱之人，每每以银元战略辅以西洋法术攻城拔寨无往不胜。其本世间绝顶高手，内力着实深厚，不料登陆扶桑，因水土不服，XBOX已先折一阵。现XB360貌似软硬兼施，但E3上宣传不利，锐气颇失，不禁让人怀疑“有钱能使鬼推磨”之正确性。老厂强社NINTENDO此次高举“革命”大旗，欲收复失地，重整山河。自N64以来，NINTENDO饱受“虎落平阳被犬欺”之窝囊气，苦闷异常。且其E3上不占天时，不据地利，纵有人和，实难现当年虎威，只如同一只病猫。依弟愚见，NINTENDO仍倚重马里奥、大金刚、林克等年届而立之年的老将守江山，所谓创新已然不新。惟GBM和NDS算是亮点，但恐掌机体弱独木难支，革命恐怕没命。SONY帝国处心积虑，妄图延续其家族光荣历史。但古人云：心战为上，兵战为下。不见当年诸葛武侯为安抚南蛮之地“七擒七纵”，今SONY屡施手段强征民税，怨声载道甚有众叛亲离之势。“水能载舟亦能覆舟”，SONY何去何从关乎天下玩友，弟不敢妄言。

家书所言即所想，无甚深意也绝无它意，只为悦众兄弟之颜。恭祝兄弟们——当然还有姐妹们，天热别中暑，下雨别挨浇，身体是游戏的本钱嘛。



□文/joni

# 新作游戏发售表

## 日本近期电子游戏全资料统计

一年一度的东京展终于到来了，个人还是比较期待的。本期推荐给大家的游戏是PSP版实况，16:9的画面是其最大看点。

□责编/无无



## PS2

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月15日 | ★真·三国无双4 猛将传 | 真·三国无双4 猛将传 | ACT | KOEI |
| | 真·三国无双4+猛将传 白金典藏装 | 真·三国无双4+真·三国无双4 猛将传プレミアムBOX | ACT | KOEI |
| | 极上生徒会 | 极上生徒会 | ACT | KONAMI |
| | MOTO GP4 | MOTO GP4 | RAC | NAMCO |
| | Panorama Luminary | リアライズ-Panorama Luminary- | AVG | INTERCHANEL |
| 9月25日 | 必杀里稼业 | 必杀里稼业 | ACT | 元气 |
| | 雷电3 | 雷电3 | SHG | TAITO |
| | ★WRC3 | WRC3 | RAC | SPIKE |
| | F1 2005 | フォーミュラワン2005 | RAC | SCEI |
| | 遥远的时空中3 十六夜记 | 遥远的时空中3 十六夜记 | AVG | KOEI |
| | 遥远的时空中3 十六夜记+遥远的时空中3合集装 | 遥远的时空中3 十六夜记+遥远的时空中3 | AVG | KOEI |
| 9月29日 | 理查德·巴恩斯拉力 | リチャード·バーンズラリー | RAC | KIDS STATION |
| | 水之韵律 | 水の旋律 | AVG | KID |
| | 兰古瑞萨3 | ラングリッサーIII | SLG | TAITO |
| | 机器人大专家8·闪光告知 | スロッターUPマニア8 闪光告知！ジャグラースペシャルII | AVG | TORATO |
| | TR1:NEW WAVE | エウレカセブン TR1:NEW WAVE | AVG | BANDAI |
| | SuperLite 2000系列·Memories off | SuperLite 2000 恋愛アドベンチャー Memories off それから | ETC | SUCCESS |
| | SIMPLE2000系列·地球防卫军2 | SIMPLE2000シリーズ Vol.81 THE 地球防卫军2 | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列·功夫 | SIMPLE2000シリーズ Vol.82 THE カンフー | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列·昆虫采集 | SIMPLE2000シリーズ Vol.83 THE 昆虫采集 | ETC | D3P |
| 10月6日 | 龙珠Z | ドラゴンボールZ スパーキング！ | ACT | BANDAI |
| | MAWAZA | MAWAZA | AVG | SCE |
| 10月13日 | 波斯王子2 | プリンス·オブ·ペルシャ ケンシノココロ | ACT | UBI |
| | 白钟之鸟笼 | しろがねの鸟笼 The Angles with Strange Wings | SLG | STAR FISH |
| | 罗刹-Alternative- | 罗刹-Alternative- | SLG | 工画堂 |
| | 竞速游戏"注意！！" | レーシングゲーム「注意！！！！」 | RAC | KONAMI |
| 10月20日 | 苏生之月 | リバースムーン | SLG | IDEA FACTORY |
| | SHUFFLE！ON THE STAGE | SHUFFLE！ON THE STAGE | ACT | 角川书店 |
| 10月27日 | DUEL SAVIOR DESTINY | DUEL SAVIOR DESTINY | ACT | ARUKEMIT |
| | 玛莉+艾莉的工作室1+2 | アトリエ マリー+エリー～ザールブルグの炼金术师1+2～ | RPG | GASTO |
| | Memories Off5 | Memories Off #5 とぎれたフィルム | AVG | KID |
| | 风雨来记2 | 风雨来记2 | AVG | FOGU |
| | 义经英雄传·修罗 | 义经英雄传 修罗 | ACT | FORM SOFTWARE |
| | 忍道·戒 | 忍道 戒 | ACT | SPIKE |
| | 奥特曼·格斗复生革命 | ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth | ACT | BANDAI |
| | ★旺达与巨像 | ワンダと巨像 | ACT | SCEJ |
| | 我们都是街机族·功夫 | オレたちゲーセン族 イー·アル·カンフー | ETC | HAMSTER |
| | 我们都是街机族·超级排球 | オレたちゲーセン族 スーパーバレーボール | ETC | HAMSTER |
| | 我们都是街机族·合体战机 | オレたちゲーセン族 テラクレスタ | ETC | HAMSTER |
| | 我们都是街机族·汉堡 | オレたちゲーセン族 バーガータイム | ETC | HAMSTER |
| | 魁！男塾 格斗外获武 | 魁！男塾 格斗外获武 | ACT | D3P |
| | ★KILLZONE | キルゾーン | FPS | SEGA |
| | SEGA AGES 2500系列·太空哈利2 | SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20 スペースハリアーII | ACT | SEGA |
| | SEGA AGES 2500系列 SEGA SYSTEM合集 | SEGA AGES 2500シリーズ Vol.21 SEGA SYSTEM 16 COLLECTION | ACT | SEGA |
| | SIMPLE2000系列Vol.86·目标驾照！ | SIMPLE2000シリーズVol.88 THE免许取得 シミュレーション～改正道路交通法对应版～ | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列Vol.88 迷你美女警官 | SIMPLE2000シリーズVol.88 THEミニ美女警官 | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列Vol.87·战娘 | SIMPLE2000シリーズVol.88 THE战娘 | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列A·Vol.27 放课后恋爱 | SIMPLE2000アルティメットVol.27 THE放课后のラブ★ビート | ETC | D3P |
| 11月2日 | BEAT DOWN | BEAT DOWN | ACT | CAPCOM |
| 11月17日 | 黑客帝国·新生 | マトリックス パス·オブ·ネオ | ACT | ATARI |
| 11月24日 | 战神 | 战神-いくさがみ- | ACT | 元气 |
| | IZUMO2 | IZUMO2猛き剣の闪记 | ACT | GNS |
| | ★灵魂能力3 | ソウルキャリバー3 | FTG | NAMCO |
| | NBA LIVE06 | NBA LIVE06 | SPG | EA |
| 11月30日 | 星战·战斗领域2 | スター·ウォーズ バトルフロント2 | ACT | EA |
| | 小ドクロ的健康诊断大作战！ | ゲームになったよ！ドクロちゃん～健康诊断大作战 | AVG | IDEA FACTORY |
| | SIMPLE2000系列Vol.90 大姐大2 | SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姐チャンバラ2 | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列 Vol.91 ALL STAR格斗 | SIMPLE2000シリーズ Vol.91 THE ALL★STAR格斗 | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000珍藏系列 Vol.28 超喧哗斗争！ | SIMPLE2000シリーズ アルティメット Vol.28 斗争！喧嘩グランプリ ～Drive to Survive～ | ETC | D3P |
| 预定 | KOF·大蛇篇 | ザ·キング·オブ·ファイターズ オロチ篇 | ACT | SNKPALYMORE |
| | SSX on tour | SSX on tour | SPG | EA |
| | 饿狼传 | 饿狼传 ブレイクブロウ | ACT | ESP |
| | ★怪物猎人2 | MONSTER HUNTER 2 | AVG | CAPCOM |
| | TRAIN SIMULATOR 京成·都营·京急 | トレインシミュレータ 京成·都营·京急 | SLG | 音乐堂 |
| | 王国之心2 | キングダムハーツ2 | A·RPG | SQUARE·ENIX |
| | The age of infinity | The age of infinity | RPG | SUCCESS |
| | 龙如 | 龙が如く | ACT | SEGA |
| | I/O | アイオー | AVG | GoodNavigate |
| | Like Life an hour | Like Life an hour | AVG | GoodNavigate |
| | 天马计划 机动战士高达（暂定） | PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定) | ACT | BANDAI |
| | ★尸人2 | サイレン2 | AVG | SCEI |
| | 世界的尽头 | World's end | AVG | PrincessSoft |
| | 鬼屋魔影 新的恶梦 | アローン イン ザ ダーク-ザ ニュー ナイトメア- | AVG | CAPCOM |
| | ★大神 | 大神 | ACT | CAPCOM |
| | 学园天堂 | 学园ヘヴン おかわりっ！ | AVG | INTERCHANNEL |
| | 家族计划—心之绊— | 家族计划—心の绊— | AVG | INTERCHANNEL |
| | 枪之心 | ガンハーツ | AVG | IDEA FACTORY |
| | 城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定） | キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定) | AVG | 角川书店 |
| | 致命一击 | BEAT DOWN | ACT | カプコン |
| | 破坏者 | BREAKER | ACT | TECMO |
| | Catan | Catan | ACT | CAPCOM |
| | ★新鬼武者 梦之黎明 | 新鬼武者 DAWN OF DREAMS | ACT | CAPCOM |
| | 高速机动队 | 高速机动队～World Super Police～ | ACT | JAREKO |
| | .hack//G.U. | .hack//G.U. | RPG | BANDAI |
| | GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX | GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX | AVG | ERTAIN |
| | 新机动幻想 青之章 | ガンパレード·オーケストラ 青の章 | AVG | SCE |
| | 新机动幻想 绿之章 | ガンパレード·オーケストラ 绿の章 | AVG | SCE |
| | KOF MX2 | KOFマキシマムインパクト2 | FTG | SNKPLAYMORE |
| | Soul Link EXTENSION | Soul Link EXTENSION | AVG | INTERCHANEL |
| | 山羊村欢迎您2 | ようこそひつじ村2 | AVG | SUCCESS |
| | 少女恋爱大革命！ | 乙女的恋革命★ラブレボ！！ | AVG | INTERCHANEL |
| | 蔷薇木上开满蔷薇花 | 蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク | AVG | INTERCHANEL |
| | CLANNAD | CLANNAD-クラナド- | AVG | INTERCHANEL |
| | 梦幻之星UNIVERSE | ファンタシースターユニバース | RPG | SEGA |
| | SHADOW THE HEDGEHOG | シャドウ·ザ·ヘッジホック | ACT | SEGA |
| | 夏令营2 虹色青春 | キャンバス2～虹色のスケッチ～ | AVG | 角川书店 |
| | 四季 D.C.F.S. | D.C.F.S.～ダ·カーポ～フォーシーズンズ | AVG | 角川书店 |
| | 桃太郎电铁15 五大怪人登场！ | 桃太郎电铁15 五大ボンビー登场！の巻 | TAB | HUDSON |
| | 六星闪亮 | 六ツ星きらり | AVG | 千世 |
| | 绝体绝命都市2 被冰冻的记忆 | 绝体绝命都市2 -冻てついた记忆たち- | AVG | IREM |
| | 少女爱姐姐 | 乙女はお姐さまに恋してる | AVG | Alchemist |
| | 大战略7 | 大战略VIIエクシード | SLG | SystemSoft Alpha |
| | ★恶魔城 暗之封印 | 恶魔城ドラキュラ-暗の封印 | ACT | KONAMI |
| | 新世纪EVA | 新世纪エヴァンゲリオン | AVG | GENEX |
| | SEGA拉力2005 | セガラリー2005 | RAC | SEGA |
| | .hack//fragment | .hack//fragment | RPG | BANDAI |
| | 义经记 | 义经记 | AVG | BANPRESTO |
| | 怪物农场5 | モンスターファーム5 サーカスキャラバン | SLG | TECMO |
| | 我的女神 | ああっ女神さまっ | AVG | MMV |
| | 幕末浪漫·月华剑士1+2 | 幕末浪漫·月华剑士1+2 | FTG | SNKPLAYMORE |
| | ★最终幻想12 | ファイナルファンタジーXII | RPG | S·E |
| | ★生化危机4 | バイオハザード4 | AVG | CAPCOM |

# XBOX

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月29日 | 诺曼底登陆 | ブラザー・インアームズロードトゥヒルサーティー | ACT | UBI |
| | ★忍者龙剑传·BLACK | NINJA GAIDEN Black | ACT | TECMO |
| 10月13日 | 波斯王子2 | プリンス·オブ·ペルシャ ケンシノココロ | ACT | UBI |
| 11月2日 | BEAT DOWN | BEAT DOWN | ACT | CAPCOM |
| 预定 | 安得里安冠军赛2 | アンリアルチャンピオンシップ2 | ACT | 微软 |
| | VR战警3 | バーチャコップ3 | STG | SEGA |
| | 雷电FIGHTERS evolution | 雷電ファイターズ エボリューション | ACT | NWS |
| | 虚幻 锦标赛2 | Unreal Championship 2 | FPS | MICROSOFT |
| | 奴隶之王 | MASTER SLAVE | AVG | TAKUYO |
| | RUNEBRID | RUNEBRID | S·RPG | TAKUYO |
| | EX CHASER | エクス・チェイサー | ACT | IDEA FACTORY |
| | 加奈—妹妹— | 加奈—いもうと— | AVG | ﾊﾝﾀｰｿﾌﾄｳｪｱ |
| | Fuzion Frenzy | Fuzion Frenzy | ACT | MICROSOFT |
| | Blood Wake | Blood Wake | RAC | MICROSOFT |
| | ILLBLEED | イルブリード | AVG | SEGA |
| | RILICS | レリクス | AVG | Bothtec |
| | RUNEBRID | RUNEBRID | RPG | TAKUYO |
| | MASTER SLAVE | MASTER SLAVE | RPG | TAKUYO |
| | 永无大陆物语 | ネバーランド・サーガ | FTG | IDEAFACTORY |

# XBOX360

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 今冬预定 | Love FOOTBALL | Love FOOTBALL | SPG | NAMCO |
| | OPERATION DARKNESS | オペレーション・ダークネス | RPG | SUCCESS |
| | 职业棒球魂 | プロ野球スピリッツ | SPG | KONAMI |
| | 搏击玫瑰XX | ランブルローズXX | ACT | KONAMI |
| | 天外魔境ZIRIA | 天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング | RPG | HUDSON |
| | CHROME HOUNDS | クロムハウンズ | ACT | SEGA |
| | FREAM CITY | フレームシティ | ACT | NAMCO |
| | KAMEO Elements of power | カメオ: エレメンツ オブ パワー | ACT | 微软 |
| | 世界空军力量 | ワールドエアフォース | SLG | TAITO |

# NGC

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月29日 | ★幻侠乔伊·格斗嘉年华 | ビューティフルジョー バトルカーニバル | ACT | CAPCOM |
| 11月24日 | SSX on tour | SSX on tour | RAC | EA |
| 预定 | NEVERLAND SAGA | NEVERLAND SAGA | RPG | IDEAFACTORY |
| | 动物之森2 | どうぶつの森2 | RPG | 任天堂 |
| | ★赛尔达传说 | THE LEGEND OF ZELDA | A·RPG | 任天堂 |
| | 星之卡比 | 星のカービィ | ACT | 任天堂 |
| | SHADOW THE HEDGEHOG | シャドウ・ザ・ヘッジホック | ACT | SEGA |
| | 火影忍者·激斗忍者大战4 | NARUTO—ナルト— 激斗忍者大战! 4 | ACT | BANDAI |
| | FC战争 | ファミコンウォーズ | SLG | 任天堂 |
| | ZODIS 全金牌赛车 | ゾイド フルメタルクラッシュ | RAC | TOMMY |

# GBA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月22日 | 轰鸣破坏者 | スクリューブレイカー 轰振どりるれろ | ACT | 任天堂 |
| 10月13日 | 通勤一笔 | 通勤ヒトフデ | ETC | 任天堂 |
| | ★超级机器人大战J | スーポーロボット大战J | SLG | BANPRESTO |
| 10月27日 | 佛罗蒂亚物语 | フロンティア ストーリーズ | AVG | MMV |
| 预定 | 超级大解谜 | みらくる! ぱんぞう | AVG | ATULS |
| | 任性家庭 | わがままフェアリー ミルモでポン! どきどきメモリアルパニック | SLG | KONAMI |
| | 国夫君的热血合集2 | くにおくん 热血コレクション2 | ETC | CAPCOM |
| | 国夫君的热血合集3 | くにおくん 热血コレクション3 | ETC | CAPCOM |
| | 超级方块霸王ⅡX | スーパーパズルファイターⅡX | PUZ | CAPCOM |
| | 索尼克ADVANCE3 | ソニックアドバンス3 | ACT | SEGA |
| | 游戏王 DUEL MONSTERS EX3 | 游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3 | ETC | KONAMI |
| | 章鱼球 | まみむめ☆もがちょ たこボール | PUZ | IDEA FACTORY |
| | MOTHER3 | MOTHER3 | RPG | 任天堂 |
| | GBA美术馆4 | ゲームボーイギャラリー4 | ETC | 任天堂 |
| | 少年侦探团 红眼の魔人 | 少年探侦团 红眼の魔人 | AVG | SUCCESS |
| | REMENTAR GERAD | エレメンタルジェレイド | ACT | TOMY |
| | 飞龙之拳Ⅰ·ⅡPLUS | 飞龙の拳Ⅰ·ⅡPLUS 激斗の3本入り | ACT | CULTUREBRAIN |
| | 游戏王 DUEL MONSTERS GX | 游戏王デュエル モンスターズGX | ETC | KONAMI |
| | 超级火枪英雄 | SUPER GUNHEROS | ACT | SEGA |
| | 海贼王 海之梦 | ONEPIECE 海の梦 | FTG | BANDAI |
| | BattleEddition | BattleEddition | | |
| | SONIC大冒险3 | ソニックアドバンス3 | ACT | SEGA |

# PSP

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月15日 | ★胜利十一人9 | ワールドサッカーウイニングイレブン9 | SPG | KONAMI |
| | 公主领域 | プリンセスクラウン | SLG | ATLUS |
| 9月22日 | F1 2005 P | フォーミュラワン2005 ポータブル | RAC | EA |
| | GUNDAM BATTLE TACTICS | GUNDAM BATTLE TACTICS | ACT | BANDAI |
| 9月30日 | ★罪恶工具 | ギルティギア イグゼクス シャープリロード | FTG | SEGA |
| | 超级脱口秀 | 口说いて脱がせろ!チャットDEゲーム | ETC | CBR |
| 预定 | PSP PARTY | PSP PARTY | TAB | AKUAPLUS |
| | 新纪幻想 | 新纪幻想～SSⅡアンリミテッドサイド～ | SLG | IDEAFACTORY |
| | 天外魔境·第四默世录 | 天外魔境·第四默世录 | RPG | HUDSON |
| | KARAKURI | KARAKURI | ACT | TECMO |
| | 迷你巴特 | ミニバト | AVG | BANDAI |
| | 忍道·焰 | 忍道·焰 | ACT | SPIKE |
| | 炸弹人谜题 | ピンボール | PUZ | HUDSON |
| | ★GT赛车4 MOBILE | グランツーリスモ4モバイル | RAC | SCEI |
| | Zoo | Zoo | AVG | SUCCESS |
| | 怨灵之村 | 怨灵の村 | AVG | NOWPRO |
| | NBA Street | NBA Street | SPG | EA |
| | NFL Street | NFL Street | SPG | EA |
| | 魔界战争 | 魔界ウォーズ | S·RPG | 日本—SOFTWARE |
| | EX人生游戏PSP | EX人生ゲームPSP | SLG | ATLUS |
| | 山卡MAX PSP | 山卡MAX PSP | RAC | ATLUS |
| | 公主王冠PSP | プリンセスPSP クラウン | SLG | ATLUS |
| | TGM—K | TGM—K | ETC | ARIKA |
| | KOF | KOF | FTG | SNKPLAYMORE |
| | ANGEL COLLECTION | エンジエルコレクション | SLG | MTO |
| | 幻侠乔伊 | VIEWTIFUL JOE | ACT | CAPCOM |
| | 虫 | 虫 | SLG | GLOBAL A ENTERTAINMENT |
| | 雀MATE | 雀メイト | SLG | SUCCESS |
| | 实战帕青哥必胜法系列 | 实战パチンコシリーズ | SLG | SAMMY |
| | RS Revolution | RS Revolution | RAC | SPIKE |
| | PROJECT S | PROJECT S | ETC | SEGA |
| | 卡拉OK | KARAOKE | ETC | SCEI |
| | 攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX | 攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX | ACT | SCEI |
| | TALKMAN | TALKMAN | ETC | SCEI |
| | 随地乐胜! 柏青哥宣言 | どこでも乐胜! パチスロ宣言 | SLG | TECMO |
| | 龙珠Z | ドラゴンボール | ACT | BANDAI |
| | 危机核心 最终幻想7(暂定) | ｸﾗｲｼｽｺｱ -ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰⅦ-(暂定) | ARPG | SQUARE-ENIX |
| | 遥远的时空中2 | 遥かなる时空の中で2 | SLG | KOEI |
| | ★怪物猎人PSP | モンスターハンター ポータブル | ACT | CAPCOM |
| | 天外魔境2 | 天外魔境2 | RPG | HUDSON |
| | 麻烦世界 | トイヘッズ·ワールド | AVG | I·F |
| | ★超级机器人大战MX | スーパーロボット大战MX | SLG | BANPRESTO |

# NDS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月15日 | 塔马哥治的快乐商店 | たまごっちのプチプチおみせっち | ETC | BANDAI |
| | ★逆转裁判·复苏之逆转 | 逆转裁判 苏る逆转 | SLG | CAPCOM |
| 9月22日 | 恐龙对战·最强DNA发掘大作战 | 恐龙对战ダイノチャンプ 最强DNA发掘大作战 | ACT | TAITO |
| 9月26日 | 大合奏! 特别追加曲卡带 | 大合奏! バンドブラザーズ 追加曲カートリッジ | RAG | 任天堂 |
| 9月29日 | TOUCH GAME PARTY | タッチゲームパーティー | ACT | TAITO |
| | 三国志DS | 三国志DS | SLG | KOEI |
| 10月6日 | 创造漫画家物语 | まんが家デビュー物语DS～あこがれ!まんが家育成ゲーム～ | SLG | TDK |
| 预定 | 涂鸦王国 | ラクガキ王国 | ETC | TAITO |
| | LIVING HIGH↑KILLING LOW↓ | LIVING HIGH↑KILLING LOW↓ | AVG | 元气 |
| | 魔法TOUCH | 魔法タッチ | ACT | BANDAI |
| | Project JSS | Project JSS | AVG | 任天堂 |
| | 圣剑传说 | 圣剑传说 | A·RPG | SQUARE·ENIX |
| | 福星小子 | うる星やつら | AVG | MMV |
| | Londonian Gothics | Londonian Gothics 迷宫のロリータ | AVG | MEGACYBER |
| | 超级碧奇公主 | スーパープリンセスピーチ | ACT | 任天堂 |
| | 口袋妖怪·奇幻迷宫 青之救援队 | ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队 | RPG | 任天堂 |
| | 冒险王比特 BUSTERS LORD | 冒险王ビィト バスターズロード | RPG | BANDAI |
| | 天外魔境2 | 天外魔境2 | RPG | HUDSON |
| | SONIC RUSH | ソニックラッシュ | RAC | SEGA |
| | 起风的那个夜晚 | あらしのよるに | AVG | TDK |
| | 祈愿之旋律 | おねがいマイメロディ | AVG | TDK |
| | ★口袋妖怪·钻石 | ポケットモンスター ダイヤモンド | RPG | 任天堂 |
| | ★口袋妖怪·猫眼石 | ポケットモンスター パール | RPG | 任天堂 |
| | ★口袋妖怪警备队 | ポケモンレンジャー | ETC | 任天堂 |

## 编辑部东京报道组现场采编

完全不一样的角度，真正不一样的方式

# 打造更精彩的电软

展会秘闻一手资料

影像收录舞动现场

文字大餐大读特读

更多专题猛料番爆

**下期附送「电击收藏 · 东京展DVD」**

